MACINTOSH • AMIGA • IBM PC • GRY TELEWIZYJNE i KONSOLE

SEGA SERVICE

6 Konkursów z MEGA NAGRODAMI !!!

GRUDZIEŃ (12/96)

INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 3 zł 30 gr
35CDD zł

41

NIGHTS

TEKKEN 2

NBA FULL COURT PRESS

ISSN 1230-7726
12
9 771230 772968

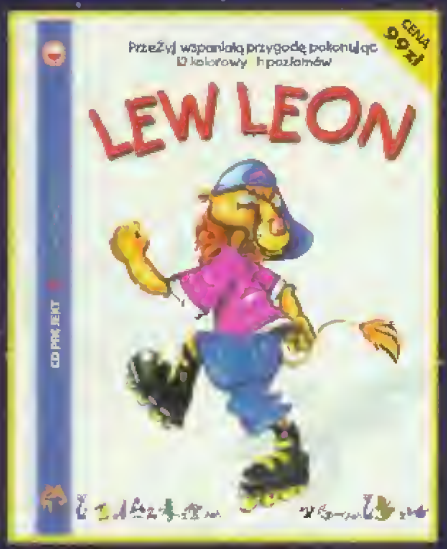
Grafika: Krazy Ivan

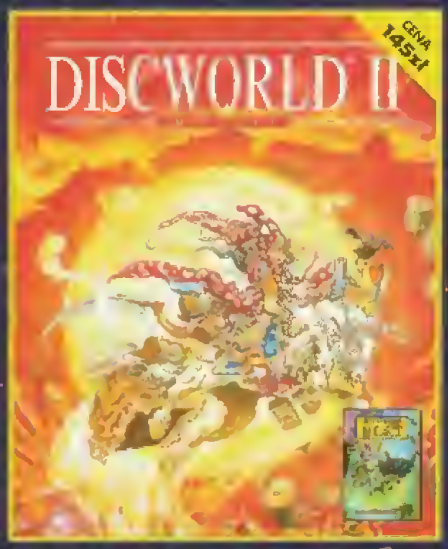
Wesoły

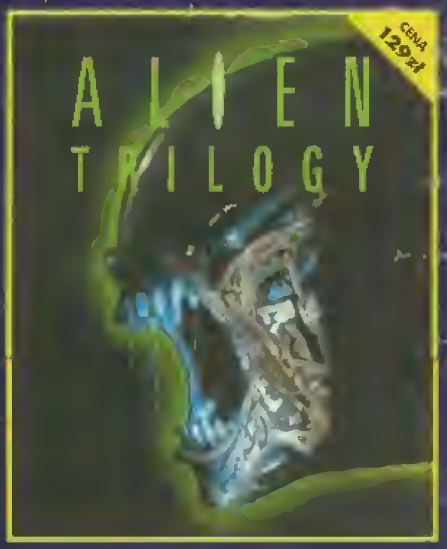
ży

CD PR

PRZYGOTOWALIŚMY DLA WA
A WSZYSTKIE BĘDZIECIE MOGLI K







Serdecznie zapraszamy do odwiedzenia naszych sklepów firmowych (zwłaszcza jeśli rzone po to aby zakupy były przyjemnością. Kompetentni sprzedawcy wszystko pokaż od najróżniejszych wydawców i producentów: IPS/LICOMP, OPTIMUS/NEXUSS, MI MEDIA, ZIP SOFT, WYDAWNICTWA PWN, WNT i in. Z ofert tych firm wybranych jes

CD Projekt biuro handlowe:
czynne poniedziałek - piątek od 9 do 17
Warszawa ul. Marszałkowska 9/15 tel./fax (0-22) 25-07-03
25-71-51
25-82-02

ch Świąt

czy

JEKT

NAPRAWDĘ WSPANIAŁE GRY,
UPIĆ JESZCZE PRZED GWIAZDKĄ!

nieszkasz w Warszawie lub Krakowie, a wkrótce i Bydgoszczy), są to miejsca stwo-
, wytłumaczą, doradzą i pomogą wybrać. Znajdziesz tam oprócz naszych, programy
GE, MARKSOFT, BOBMARK, AVALON, YOUNG DIGITAL POLAND, CARTALL, PRO-
ponad sto najlepszych, wartościowych pozycji. Serdecznie zapraszamy!

CD Projekt sklepy firmowe:
czynne poniedziałek - piątek od 9 do 20; sobota i niedziela od 10 do 16:

Bydgoszcz (planowane otwarcie 9.XII.96)	ul. Jagiellońska 70	tel. wkrótce
Kraków	ul. Starowiślna 65	tel. wkrótce
Warszawa	ul. Indyjska 25a	tel. (0-22) 672-80-18
Warszawa	ul. Pereca 2	tel. (0-90) 287-611

Komputerlandia

ŚWIAT NAUKI I WIRTUALNEJ PRZYGODY

Komputery Optimus S.A.

Oryginalna płyta główna PCI z procesorem PENTIUM firmy INTEL, Flash Bios, 8 lub 16 MB RAM, FDD 3.5", 1.44 MB, slotowych PCI-ISA, LPT, rewelacyjny dysk, karta graficzna SVGA PCI 1 MB, CD ROM 6x, złocone SIPP, ISA, zasilacz 200 W, obudowa Tower lub Desk-Top, klawiatura 101 klawiszy, mysz Microsoft, podkładka, Win 95®, Works 3 CPL, Finansy Rok, Program konfiguracyjny OPTI EDI, Podręcznik Użytkownika w języku polskim.

5P100/8/850	2643
5P120/8/1200	3165
5P133/8/1200	3292
5P150/16/1200	3812
5P166/16/1200	4400
5P200/16/1200	4675

Komputery Optimus S.A. Plus

CPU AMD-5x86@133 MHz/Intel PENTIUM 60/75 MHz, 4/8 MB RAM, HDD 1.44 MB, FDD 3.5", SVGA 1 MB PCI, Desk-Top lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pad, podkładka użytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, back CD-ROM'u !!

K90/8/850	1832
5P100/8/850	2010
5P120/8/850	2342
5P133/8/850	2479

Komputery Harvard

CPU AMD 5x86@133 MHz/Intel PENTIUM 60/75/120/133 MHz, 4/8 MB RAM, FDD 1.44 MB, HDD 850, SVGA 1 MB PCI, Desk-Top lub Tower, klawiatura, mysz OPTIMUS, pad, podkręcanie użytkownika, preinstalowany Dos 6.22, Win 3.11PL + licencja, back CD-ROM'u !!

5H90/8/850	1665
5H100/8/850 framodzien, EDO	2567
5H120/8/850	2028
5H133/8/850	2234

Monitory

GoldStar 14" SVGA kolor LR NI	759
Samsung 14" SVGA kolor LR NI	779
GoldStar 14" SVGA kolor z głośnikami	799
Philips 14" SVGA kolor LR NI	849
GoldStar 15" SVGA kolor	1139
GoldStar 15" SVGA kolor z głośnikami	1180
SAMSUNG 15" GLSI SVGA kolor NI LR	1399
Philips A 15" SVGA SVGA kolor LR NI	1499
Philips B 15" SVGA SVGA kolor LR NI	1499
SAMSUNG 17" GMG7377L GI NI LR	2429
SAMSUNG 17" CRX7689L OLSI NI LR	2879
Philips A 17" SVGA SVGA kolor LR NI	2999
SAMSUNG 20" CPG9637L NI LR	4399

Compaq Presario

CPU Pentium, 8/16 MB RAM, HDD, 1.44 MB FDD wideo, MPEG, karta dźwiękowa, CD ROM x4

Model 5220 z integrowanym monitorem 14", wideofon, głośniki

7210 P75/8/840	4658
9220 P100/8/840	5513
7220 P100/8/1000	5263
5220 P100/8/840	6834
7230 P120/8/1000	5604

IBM Aptiva

CPU 5x86 160MHz/Pentium 75/100 MHz, 8 MB RAM, HDD, 1.44 MB Floppy, 512/1024 kB video in mem, Creative Labs 16 bit sb sound, CD ROMx6, 14"/15" color monitor, 40W/80W mono speakers, OS Index, Windows 95, AptivaWave, Aptiva Guide

5x86-100/8/635-14"	4792
P75/8/850-14"	5308
P75/8/850-15"	5648
P100/8/1200/15"	6329

Tulip

CPU Intel, 8/16 MB EDO RAM, CIDE HDD, EIDE PCI, Klawiatura, mysz, monitor kolorowy 14" 28 DPP

DOS 6.22/WFW 3.11 lub Windows 95PL

dt5-100/8/850/14"	4411
dt5-100/8/1200/14"	4897
dt5-120/16/1200/14"	5436
dt5-133/16/1200/14"	5943
dt5-166/16/1200/UTP/14"	7219

Drukarki HP

340 przenośna 300 dpi	755
400, 600x300 dpi, opcj. kol., 3str/min	622
690C, 600x300 dpi, kolor, 4 str./min	962
820Cxi, 600 dpi, 6 str/min, 256 kB	1281
870Cxi, 600 dpi, 6 str./min, 256 kB	1521
1600C, 600 dpi, 8 str./min, 512 kB	4007
5L, 600 dpi, 4 str., 1 MB	1459
5P, 600 dpi, 6 str., 2 MB	2945
5MP, 600 dpi, 6 str., 6 MB, PS	3603
5, 600 dpi, 12 str., 2 MB	4454
5N, 600 dpi, 12 str., 2 MB	4730
Kabel Centronics	5
Color Kit Deskjet 510	310
Color Kit Deskjet 600	423

Oprogramowanie

Microsoft

Ms Ancient Lands 1.0 Cd	82
Ms Beethoven 1.1 Cd	74
Ms Bookshelf 1995 For Win 95 Cd	86
Ms Bookshelf 1996 For Win 95	107
Ms Creative Writer Cd	37
Ms Dinosaures Win Cd	78
Ms Flight Simulator	57
Ms Flight Simulator 5.1 Hawai	74
Ms Fury 3 For Win 95 Cd	86
Ms Magic School Bus - Solar System	49
Ms Magic School Bus - Human Body	49
Ms Magic School Bus - Oceans Cd	119
Ms Musical Instruments	78
Ms Schubert 1.0 Cd	74
Ms Stratuss 1.0 Cd	74
Ms Win Dogs 1.0 Cd Rom	90

Sony

Sony Cd Psx Descent	155
Sony Cd Psx Gex	146
Sony Cyberspeed	148
Sony Playstation	819

Nintendo

Nintendo Konsola SN + DKC	509

Game Boy

Na produkty serii GameBoy 7% VAT.

Gameboy Konsola	182
Gameboy Alleyway	61
Gameboy Blues Brothers	83
Gameboy Donkey Kong Land	93
Gameboy Mario & Yoshi	79
Gameboy Micro Machines	131
Gameboy Mr.Do	83
Gameboy Super Mario Land 2	98
Gameboy The Smurfs	117

Programy Edukacyjne

Attica World Cup Soccer Enc.	103
Dk Encyclopedia Of Science	111
Dk History Of The World	119
Dk My First Dictionary	82
Dk Ultimate Sex Guide	106
Euro Plus Professional Pack	327
Euro Plus Level 3	180
Kraina Słów	162
Longman Interactive English	286
Video English	94
Video World of Animals	107

Gry

11-Th Hour	98
A.D. 2044	102
Alone In The Dark Trilogy	143
Angel Devoid Mer Mac	102
Angel Devoid Per	91
Anvil Of Dawn	102
A.T.F. Cd	107
Bad Mojo-Życie Karalucha	94
Chronomaster	111
Command & Concuer	115
Crusader No Remorse	110
Cyber Judas	94
Cyclization 2	111
D	125
Druid	90
Duke Nukem 3D	111
Formuła 1 Grand Prix 2	112
Gabriel Knight II	139
Game Gun	139
Kick Off 96	106
Last Dynasty	90
Lords Of The Realm	51
Megapack 3	111
Megapack 4	111
Megapack 5	127
Megapack 6	127
Normality	107
Offensive	103
Pandora Directive	127
Prisoner Of Ice	102
Quake	131
Raven Project	81
Red Rhino Cd	49
Ripper Cd	107
Return Fire	82
Road Warrior Quarantine II	86
Screamer	107
Shellshock	96
Shockwave	82
Silent Hunter	107
Sim Ant	39
Sim Earth	49
Sim Farm	39
Sim Town	139
Smurfs	94
Space Bucks Cd	107
Storm	111
Su 27 Flanker	123
Swat Police Quest	115
Syndicate Wars	111

Porażające ceny na komputery Compaq, Optimus, Tulip, IBM i Apple.

Najlepsze programy dla PC, Mac, Super Nintendo, GameBoy, Sony PS.

Drukarki, podzespoły, akcesoria, joysticki, myszy itp.

Przyjdź do nas, zagraj, zostań mistrzem.

Nie masz kasy - kupisz na raty!

Jeżeli jesteś uczniem szkoły podstawowej bądź średniej i masz dobre stopnie, możesz dla nas pracować. Zostań naszym dealerem. Szczegóły w sklepie. UWAGA! Wymagamy zgody rodziców.

Thunderhawk 2 Firestrom	119
Time Commando	107
Warcraft II Expansion Pack	66
Warcraft II	119
Wetland Cd	102
Wild Cards	45
Witchhaven Cd	102
World Rally Fever	98
Z	107

Macintosh

Joysticki

SV233 Pad	41
SV231 Pad	59
SV230 Pad	45
SV330 Pad	33
Trustmaster TVCS2	423
QJ PC 215 Flight Pro	24
QJ PC 241	111
QJ PC 242 Flight Force	152
Wingman Light	66

Myszy

Ms Easyball (Serial)	155
Mitsumi Ecru-S 3102 PS/2	13
Mitsumi Ecru-S 3102 RS-232	20
MouseMan Radio	221
MS Home Mouse	82
Pilot Mouse II Serial/PS2	74
Trackman Vista	164

Głośniki

Logic 3 SB206	62
CPT-10	49
CP-48	62
CP-88	53
CP-770	152
Trust T-300	237
Trust SBC 635	205

Modemy

Beca 28.8 wewn.	562
MaxTech 28.8 zewn.	685
Motorola LifeStyle 28.8 zewn.	705
MultiTech 28.8 zewn.	467
US Robotics 28.8/Voice wewn.	648
US Robotics 28.8/Voice zewn.	697
Zoltrix 28.8 zewn.	550

Internet

Konto FULL (pełny dostęp, e-mail, WWW, ftp), 60 godzin, 1 MB, opłata za miesiąc 42

Porażające ceny na komputery i oprogramowanie!

Wszystkie ceny są podane w nowych złotych i nie zawierają podatku VAT. Ceny mogą ulec zmianie.
Przy sprzedaży wysyłkowej towar dostarcza Servisco. Koszt przesyłki pokrywa zamawiający.
Komputerlandia Sp. z o. o., Al. Armii Ludowej 15 (dawny Pewex przy Riviera), 00-632 Warszawa, tel. 25-51-83

Czyżbyś wciąż jeszcze miał problem z prezentem gwiazdkowym?...

VERSAILLES

...wstąp do nas!

LISTA DYSTRYBUTORÓW IPS & LICOMP:

AMI-COMM: Gdańsk, ul. Kartuska 245, tel. 058- 21044 w.8;
ARTICA: Gdańsk Wrzeszcz, ul. Marsjki 6, te 058 470262;
AVAX: W-wa, Al. St. Zjednoczonych 65, tel. 022-
BILANG: Szczecin, Pl. Rodła 8, tel. 091-594042,
CD PROJEKT: W-wa, ul. Marszałkowska 3, tel. 022-250703;
CLOCA: W-wa, D.H. „JUPITER" ul. Towarowa, tel. 028 35 42 65;
Digital Multimedia Group (DMG): W-wa, Grzybowska 39 tel. 022-620822
MARMET: Zabrze, ul. Wolności 262, tel. 032-1715611 w. 460
MIRAGE: W-wa, ul. Gen. Abrahama 4, tel. 022-671115
OPTIMUS BIS: Częstochowa, ul. Kopernika 10/1 tel 034-6 2974;
STUDIO KOMPUTEROWE: Wrocław ul. Kłaczki 41 tel 071 25 1458
USER: Kraków Rzemieślnicza 31 tel. 012-668

SKLEPY FIRMOWE:

ANGUS: W-wa ul. Widok 19; **AMIKOM:** Białystok ul.
ARTICA: Gdańsk, ul. Grunwaldzka 45 **CATOM:** 40-092 Katowice
COMAT: W-w Dw. Centralny paw 12; **CMR DIGITAL:** W Jerozolimskie
DMG: W-wa, Grzybowska 39; **DYNAMIC:** 41-200 Sosnowiec
MEGAMEX: Łódź, ul. Piotrkowska 153; **MIKRO-FAN:** Olsztyn W
P.H.U. „JANA": 44 00 Gliwice, ul. Barlickiego 4; **ULISSES:** Kalisz ul. Śródmiejska

CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT

CANAL+ MULTIMEDIA

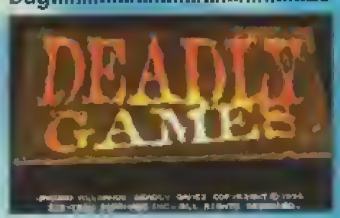
Szczegółowych informacji udziela wyłączny dystrybutor, firma IPS COMPUTER GROUP Sp. z o. o., 02-916 Warszawa, ul. Okrężna 3. Tel. (0-22) 642 27 66 lub 642 27 68. Fax: (0-22) 642 27 69;

Nasza filia w Zabrzu:
41-800 Zabrze, ul. Wolności 262, tel. (0-32) 171 56 11 w. 460; tel./fax: (0-32) 175 39 72.

Nasza strona w Internecie: http://www.ipscg.waw.pl

MENU

Alien Incident 41
Azrael's Tear 40
Bedlam 30
Bug! 26



Deadly Games 56
Elder Scrolls 2: Daggerfall 42
Fightin' Spirit 78

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski

Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

Sekretarz redakcji:
Rafał Gałecki

Zespół redakcyjny:
Łukasz Bura, Andrzej Cwalina, Dariusz Góralski, Marcin Kamil Goreckr. Paweł Jankowski, Lech Kalwas, Robert Korzeniewski, Piotr Mańkowski Jacek Marczewski, Kamil Mętrak, Maciej Ogiński, Krzysztof Paplński, Piotr Pawlak, Paweł Sikora, Bogdan Wiśniski

Design & DTP
STUDIO ProScript, Pegaz Ass® Design Group
Waldemar Nowak, Jacek Piekarek, Adam Andrzejewski

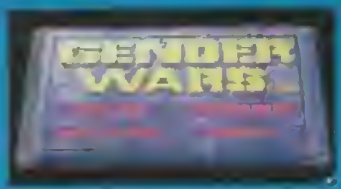
Druk
UNIPROM, Warszawa, ul. Mińska 67/69

Nakład 147.000 egz.

Adres redakcji
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21
tel./fax (0-22) 624-91-47 (godz. 9'-16')
e-mail: secserv@polbox.com.pl

Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca. W przypadku publikacji, zastrzega sobie prawo do skrótów. Wszystkie użyte znaki towarowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli.

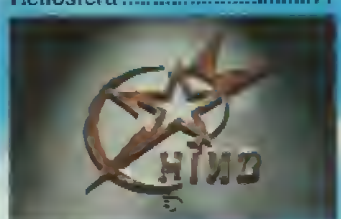
Wydawca: ProScript Sp. z o.o.



Gender Wars 32

GeneWars 56

Gex 26
Harpoon 2 – Admiral's Edition 55
Heliosfera 77



Hind 36
Inca Collection (1&2) 38
Killing Grounds 74

Legends 76
Lost Files of Sherlock Holmes 2:
The Case of the Rose Tattoo ..44
Mag! 77
Mechwarrior 2: Mercenaries....34
Mortal Kombat 3 for Win'95...27

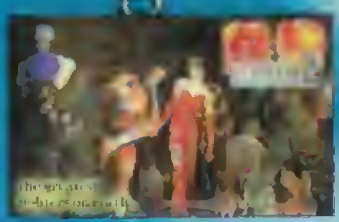
Muppet Treasure Island 53
NBA Full Court Press 24

NCAA Championship
Basketball 22

Olympic Soccer 25
Pandora Directive – cz. 2.....46
Pinball Hazard 75
Skullcracker 27
Smurfy PL 54

Speed Haste 28

Strike Base 28
Surf Ninjas 75
Tajemnica Bursztynowej
Komnaty 80



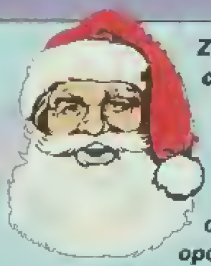
Tekken 2 18

Triple Play'97 23

Urban Runner 39
Xenophage: Alien Bloodsport ..20

■■■

Gry TV i Konsole 59
Addams Family Values, Aladdin, Blam! Machinehead, Burning Road, Destruction Derby, Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, Flintstones, Impact Racing, Nights, Parodius, Skeleton Warriors, Story of Thor 2, Street Fighter 2, Super MarioLand, Teenage Mutant Hero Turtles Tournament Edition, Tennis, Tunnel B1, Wipeout 2097
Hardware 67
Kombat Korner 18
KGB 81
Manga Room 97
Rzut Okiem 7
SS CD'41 14
W Przygotowaniu 10
X-Files 16



Zgodnie z zapowiedzią, w Gwiazdkowym Rzucie Okiem skoncentrujemy się na tytułach, które nie dość, że zapowiadają się obiecująco, to jeszcze istnieje realna szansa, by naprawdę ukazały się przed świętami. W ramach tego wydania skupiliśmy się także na czterech grach, o których bardzo dokładnie opowiedzą wam ich autorzy. Choć to ludzie bardzo zapracowani i zabiegani, udało nam się z nimi porozmawiać na ECTS. Kariera programisty to niełatwy kawałek chleba – żeby się dorobić sławy Anthony'ego Crowthera, trzeba pracować w tej branży ponad 10 lat i mieć na koncie kilkadziesiąt gier.

Wśród tytułów nadchodzących nowości znajdują się takie, o których informacje nie były jeszcze nigdzie indziej publikowane – jak choćby JOE'S APARTMENT czy SHRINKING MAN. Wśród zapowiedzi podaje się już wprawdzie m.in. WARLORDS 3, MYST 2 czy STONEKEEP 2, lecz żaden śmiertelnik nie ujrzał jeszcze na oczy ani jednego screenu z żadnej z nich.

Popatrzmy na gry przez pryzmat nazwisk ich twórców.

Piotr Mańkowski

REALMS OF THE HAUNTING

Autor: ANTHONY CROWTHER

Londyńskie stoisko GREMLIN INTERACTIVE przepełnione było tajemniczymi odgłosami. Na dużych ekranach widać, jak po ogromnej rezydencji porusza się człowiek z karabinem w dłoni. Oto zza drzwi z dzikim rykiem wyskakują zombie, padają na ziemię w strugach zielonej krwi. To REALMS OF THE HAUNTING. Przy jednym z komputerów, w rogu, siedzi niepozorny Anthony Crowther, żywa legenda przemysłu gier komputerowych. Druga obok Petera Molyneux osoba, która udzieliła bodaj największej liczby wywiadów.

Pierwszymi grami Crowthera były KILLER-WATT, BLAGGER oraz późniejszy SON OF BLAGGER – znakomita labiryntówka w stylu legendarnego DYNAMITE DAN. Gry, jakie napisał na C-64, trudno zliczyć. Najsłynniejsze z nich to WILLIAN WOBBLER, CENTURIANS, ZIG ZAG, BOMBUZAL.

W 1986 roku programista zaczyna pracować dla GREMLIN, początkowo uczestnicząc przy produkcji gier na platformy ośmiobitowe oraz Amigę (KNIGHTMARE, LIBERATION). Dopiero NORMALITY INC stało się pierwszą grą, jaką współtworzył na PC. Napisał do niej engine 3D, teraz wykorzystuje go przy swojej autorskiej produkcji REALMS OF THE HAUNTING. Gra wizualnie prezentuje się świetnie, klimatem przypominać będzie LEGACY.

LITTLE BIG ADVENTURE 2

Autor: FREDERICK RAYNAL

Frederick Raynal mieszka i pracuje w Lyonie. Jego pierwszymi grami były ALPHA WAVES oraz POPCORN. W 1992 roku współpracując z INFO-

GRAMES zrobił legendarne już ALONE IN THE DARK, potem ich drogi się rozeszły. Raynal założył ADELINE SOFTWARE, która wypuściła dotychczas dwa produkty: LITTLE BIG ADVENTURE oraz TIME COMMANDO. Obecnie firma Raynala znajduje się w centrum uwagi, podczas gdy INFOGRAMES praktycznie od czasu SHADOW OF THE COMET nie wydało żadnego istotnego produktu. Kojarzy się to z przypadkiem SSI i WESTWOOD – ten ostatni dopiero po odejściu od SSI zaczął odnosić większe sukcesy.

Raynal za największy swój dotychczasowy sukces uznaje sprzedanie na całym świecie ponad 300.000 kopii LITTLE BIG ADVENTURE, co zważywszy, iż wydano tę grę tylko na platformę PC oraz odnotowując fakt, że jest to gra przygodowa (te z reguły nie biją rekordów sprzedaży, pomijając dawne produkcje jak KING'S QUEST – ponad milion sztuk), stanowi godny uwagi wynik.

Sprzedaż TIME COMMANDO nie jest taka, jakby ADELINE mogła sobie życzyć, lecz francuscy autorzy myślą już o następnych projektach. Prawie ukończone zostało LBA 2. Grafika i ogólny klimat gry pozostały niezmienione. Zlikwidowano niedogodny Autosave oraz na przykład taką cechę, iż biegnący bohater przy zderzeniu się z przeszkodą tracił energię. Fabuła zaczyna się od tego, że pamiętany z części pierwszej dinozaur

zachorował; Twinsen będzie musiał dostarczyć mu leki. W międzyczasie na Twinsun przybędą wrogo nastawieni Obcy. Właśnie oni staną się głównymi przeciwnikami.

Raynal zdradził nam pomysł swojej jeszcze nowszej gry: będzie to przygodówka, w której występuje się w roli myszy. Zapytany, czy będzie miała coś wspólnego z BAD MOJO, zaprzeczył. W grze ADELINE SOFTWARE akcję widzieć się będzie oczami myszy, co rusz napotykać się będzie inne żyjące w tym minikosmosie stworzenia. Projekt na razie nie posiada jeszcze żadnego tytułu.

QUINTESSENTIAL ART OF DESTRUCTION

Autor: JON RITMAN

Od czego zaczynałeś, Jon? – zapytaliśmy nestora programistów gier komputerowych. – Najpierw była jakaś malutka gra na ZX81, potem w 1983 COSMIC DEBRIS i wreszcie rok później zrobiłem MATCHDAY, który został wydany przez OCEAN. To był mój pierwszy sukces.

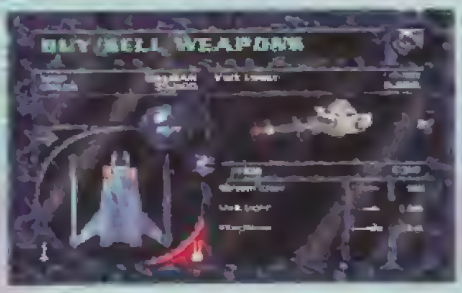
Dalsza „softografia" Jona Ritmana obejmuje między innymi BATMAN, MATCHDAY 2, HEAD OVER HEELS. Ukazywały się one w wersjach na Spectrum, C-64 oraz CPC 464. Sam BATMAN sprzedał się w nakładzie 100.000 kopii, co w połowie lat 80. było niewyobrażalnie dużym wynikiem.

Wraz ze zmierzchem epoki komputerów ośmiobitowych Ritman przeniósł się do operującej na rynku konsol firmy RARE. Pracował między innymi przy produkcji DONKEY KONG COUNTRY. Kilka lat temu sam założył firmę CRANBERRY SOURCE, która pracuje nad swą drugą po CITIZENS (wydanej przez MICROPROSE) grą QUINTESSENTIAL ART OF DESTRUCTION. Będzie to strzelanina posiadająca ponoć bardzo nowatorski engine 3D nazwany przez autorów Landscape

System. QAD jest jednocześnie pierwszą grą, jaką Ritman programuje na PC. Na pytanie czy trudno było mu się przestawić z ZX Spectrum na PC, Ritman odpowiedział krótko: – Panowie, przecież to tylko komputery! Jon zażartował też, że zwierzchnicy nie pozwolili mu grać w MARIO 64, by nie odciągało go to od pracy. Udało mu się jednak pograć w SIMCITY 2000 i DOOM 2 – ulubione w ostatnich miesiącach pozycje. Czyżby nie miał nowości?

PRIVATEER 2

ORIGIN/ELECTRONIC ARTS



PRIVATEER 2: THE DARKENING dosłownie w ostatnich dniach ukazał się na Zachodzie. Graficznie lepszy od WING COMMANDER 4, zawierający ogromną przestrzeń do zbadania, stanowi potencjalny przebój. Nadzór nad tym projektem sprawował Erin Roberts.

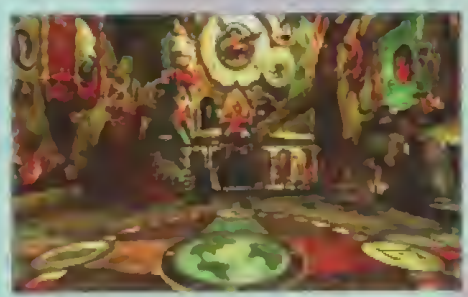
W PRIVATEER 2 występuje wiele odgałęzień od zasadniczego pnia fabuły. Gracz nie jest ograniczony koniecznością podróży akurat w dane miejsce; może się poruszać z pełną swobodą. Jednym z celów przygody jest odkrycie wszystkich zagadek z mrocznej przeszłości bohatera. Roberts szacuje, że skończenie PRIVATEER 2 zajmie każdemu przynajmniej 40 godzin. Potem będzie można zagrać jeszcze raz, odkrywając wszystkie subquesty.

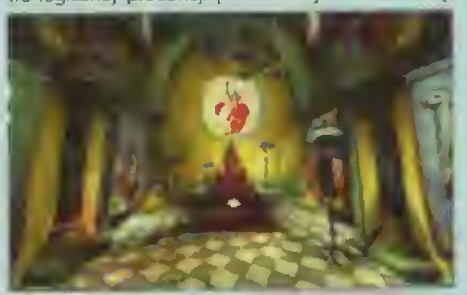
Głównymi aktorami Robertsa są John Hurt oraz Christopher Walken, którego widzieliśmy ostatnio na ekranach w „Rzeczy, jakie możesz robić w Denver będąc martwym". Roberts powiada o Walkenie, że jest on twardzielem tylko przed kamerą, zaś jako człowiek okazuje się bardzo nieśmiały.

Erin Roberts to nowa postać w branży. Czy okaże się godnym następcą Chrisa Robertsa w ORIGIN? Przed nim jeszcze długa droga.

„9"

TRIBECA INTERACTIVE/GT INTERACTIVE





Oto kolejna produkcja, której powstawaniu towarzyszy „huczek" związany z faktem, że przy produkcji gry uczestniczyły gwiazdy przemysłu filmowego i fonograficznego. W „9" – zręcznościowo-logicznej produkcji planowanej na Gwiazdkę przez GT INTERACTIVE – swoich głosów użyczać będą między innymi Cher, Aerosmith (znowu?) oraz Christopher Reeve – amerykański aktor grający niegdyś Supermana, obecnie sparaliżowany po upadku z konia. Akcja dzieje się w surrealistycznych krainach, w grze zawarto dużo muzyki. Zapowiada się to na kolejną produkcję a'la MYST. Oryginalnym producentem jest debiutująca firma TRIBECA INTERACTIVE, finansowo związana z samym Robertem de Niro.

DEUS

SILMARILS

Pierwotnie gra miała nosić tytuł DEUS EX MACHINA, co jest zwrotem pochodzącym z łaciny i tłumaczy się dosłownie jako „Bóg z maszyny"; w przenośni zaś oznacza niespodziewany i nienaturalny udział osoby lub wypadku w rozwiązaniu jakiejś sytuacji. Stwierdzono jednak, że tytuł mógłby się wydać niezrozumiały.

SILMARILS, jak wszyscy wiedzą, zabłysło w swoim czasie trzema częściami ISHAR, z których każda kolejna była niestety gorsza od poprzedniej. Teraz to już przeszłość. DEUS posiada engine 3D, również wszystkie postacie są trójwymiarowe. Interfejsem odrobinę przypomina ROBINSON'S REQUIEM. Akcja dzieje się w XXII wieku – gracz przybywa na tajemniczą planetę w pościgu za terrorystami. Na swej drodze napotyka wojowników ninja, dinozaury, goryle, jaszczury. Walka z nimi odbywać się będzie przy użyciu broni białej, jak również laserów.

Ciekawostką jest, że polski dystrybutor – firma MIRAGE – zapowiada wydanie gry DEUS w wersji całkowicie spolszczonej.

JOE'S APARTMENT

VIACOM MEDIA/VIRGIN INTERACTIVE

David Geffen jest udziałowcem w DREAMWORKS, o którego produkcie NEVERHOOD pisaliśmy miesiąc temu. David Geffen nie miałby jednak pieniędzy na jeden dzień swego wystawnego życia, gdyby stanowiło to jego jedyne źródło dochodów. David Geffen jest rekinem rynku mediów; jego firma Geffen Pictures wyprodukowała między innymi serial, na podstawie którego powstaje obecnie nowa zręcznościowa gra – JOE'S APARTMENT.

Gracz sprawuje opiekę nad plagą karaluchów, które wtargnąwszy do czyjegoś mieszkania robią to, co potrafią najlepiej: wcinają śmiecie, rozmnażają się, a przy okazji pomagają niezdarnemu Joe'emu zdobyć ukochaną dziewczynę. Łącznie do zwiedzenia pozostaje 8 mieszkań, dzięki znalezionym smakołykom gracz będzie mógł się transformować w cztery różne rodzaje karalucha (?).

BLOOD & MAGIC

INTERPLAY

BLOOD & MAGIC jest jedną z większych niewiadomych wśród mających się ukazać na Gwiazdkę gier. Może okazać się tyleż samo przebojem, co nieporozumieniem. Jednak z co najmniej dwóch powodów jest to produkcja interesująca. Po pierwsze, zajmująca się wydawaniem książek fantasy oraz systemów fabularnych firma TSR sprzedała INTERPLAY licencję na AD&D, a konkretnie na moduł Forgotten Realms. Po drugie zaś, autorzy mają ambicję zrobić coś podobnego do WARCRAFT – czyli grę wojenną w klimacie fantasy rozgrywaną w czasie rzeczywistym. Łącznie do wykonania będzie 25 misji, podzielonych na pięć sekcji – każdy zestaw w innej krainie. Gracz dowodzić będzie armią magów, smoków i goblinów.

Na koniec uwaga związana z demo tej gry. Otóż świadomie zrezygnowaliśmy z umieszczenia go na SS CD, bowiem **demo to powoduje skasowanie zawartości twardego dysku przy próbie deinstalacji!!!** Jeśli już wpadnie wam w ręce, uważajcie!

ENEMY NATIONS

VIACOM MEDIA/VIRGIN INTERACTIVE

VIACOM MEDIA po sprzedaniu się VIRGIN bynajmniej nie uciekł, a wręcz przeciwnie – pogodziwszy się z serią porażek (m.in. CONGO) szykuje sporo nowych propozycji.

W ENEMY NATIONS: BATTLE FOR THE LAST PLANET buduje się miasto, potem tworzy się armię gotową do podbijania nowych terenów. Program wyposażono w bardzo elastyczny interfejs pozwalający na otwieranie równocześnie wielu okienek, by mieć pełną kontrolę nad wydarzeniami. Oprócz zabawy z komputerem będzie możliwość gry poprzez Internet z dziesiątkami żywych przeciwników.

LEGO

MINDSCAPE

Większość z was nie zna z autopsji tych ponurych czasów, gdy dyżurnymi zabawkami w sklepach były gumowe żołnierzyki, psujące się lunochody oraz nie pasujące do siebie puzzle, z których można było ułożyć obrazek Kremla. W tych dawnych czasach w sklepach Pewexu można było kupić kapitalistyczny wymysł – LEGO. Magiczne klocki, które dzieciństwo wielu uczyniły szczęśliwym.

Oto coś zupełnie nowatorskiego na polu gier komputerowych! ADVENTURES ON LEGO ISLAND nie będzie co prawda komputerową konwersją konwencjonalnego Lego, gdyż istniałoby wówczas niebezpieczeństwo padnięcia tego przemysłu, lecz grą przygodową dla dzieci w wieku 6-12 lat z fabułą osadzoną w świecie klocków. Niebezpieczny Brickster daje nogę z więzienia, rozkłada na czynniki pierwsze miejski helikopter, po czym w różnych miejscach ukrywa klocki z których był zbudowany. Trzeba będzie je odnaleźć, a potem schwytać bandytę. Gracz porusza się po trójwymiarowym świecie budowli LEGO, jeździ samochodzikami, rozmawia z ludzikami. Zapewne nie tylko dwunastolatki będą się bawić tym nowym wcieleniem klocków.

PLANETFALL

ACTIVISION

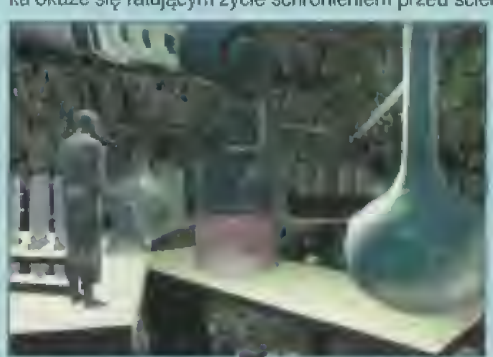
Praca nad projektem trwa już od półtora roku. Fabuła PLANETFALL oparta została na wydanych na początku lat 80. na Spectrum tekstówce pod tym samym tytułem. W drugim po RETURN TO ZORK „odświeżeniu" przeboju sprzed lat zawartych zostanie dużo łamigłówek, bardzo ważna będzie również interakcja z innymi postaciami – nagrywanie rozmów, szukanie odpowiedniego tropu w konwersacji.

W pewnym momencie całkowicie zmieniono koncepcję gry. Pierwotnie grafika miała składać się z renderowanych teł oraz nałożonych na to sylwetek postaci. Potem zapadła decyzja, żeby zaimplementować 3D. Na wczesnych screenach prezentuje się to wystrzałowo, ale twórcy gry zdają się nie przeceniać roli grafiki. „Grafika nie jest najważniejsza, główną rolę odgrywa zwięzła fabuła i właśnie praca nad nią stanowiła podstawowy powód opóźnienia wydania gry" – mówi autor Gary Wagner. Fani przygodówek otrzymają PLANETFALL najwcześniej na początku przyszłego roku.

SHRINKING MAN

CYBERDREAMS

Do zamczyska eskulapa Franklina bohater przyjechał po to, by zbadać sprawę zniknięcia Julii Caldwell. Sprytny doktorek podtyka pod nos przybysza napój powodujący zmniejszenie gabarytów. Nagle wszystko się zmienia – igła może stać się jedyną bronią przed agresywnymi insektami, zaś solniczka okaże się ratującym życie schronieniem przed ścierką od kurzu.



Taki jest właśnie THE INCREDIBLE SHRINKING MAN z firmy CYBERDREAMS. Zastosowano w nim trójwymiarową grafikę, która ma ponoć uwzględniać takie efekty jak zmniejszanie się bohatera – wówczas wszystkie przedmioty stają się rzecz jasna większe. Poza tym niewiele jeszcze wiadomo o tej grze, równie tajemniczej co mające również wyjść z CYBERDREAMS NOIR oraz odkładany od dwóch lat HUNTERS OF RALK – role-playing, nad którym pracuje(owal) sam Gary Gygax, współtwórca systemu Dungeons & Dragons.

WYGRAJ PSX

WARUNKI KONKURSU

W konkursie może wziąć udział każdy.
Wystarczy odpowiedzieć na trzy pytania.
Pytania są proste, ale podchwytliwe.
Odpowiedzi przyjmowane są wyłącznie
na kartach pocztowych do 31 stycznia.
Warunek dodatkowy:
trzeba kochać gry i konsole!
Odpowiedzi prosimy nadsyłać do redakcji.

Pytania:

1. Jak nazywa się nowa maskotka PSX?
2. Wymień przynajmniej jeden tytuł wyścigów na PSX.
3. Jaki kolor mają od spodu płyty z grami na PSX?

Nagrody:

I miejsce: Konsola SONY PlayStation i firmowa torba.
II miejsce: Dwie gry: AIR COMBAT i RIDGE RACER.
III miejsce: Gra: BATTLE ARENA TOSHINDEN.
Ponadto wśród wszystkich uczestników konkursu
zostanie rozlosowanych 25 firmowych toreb PSX!!!

PlayStation.

pamiętaj, kto rządzi...

Jeden z wczesnych projektów menu.

Nawet tak wspaniałe gry jak FIFA '97 projektuje się przy pomocy ołówka i kartki, np. podczas jazdy metrem do pracy.

Do każdego tricku musi zostać odpowiednio zaprogramowane sterowanie!

Oto nowy dział, pod roboczym tytułem W PRZYGOTOWANIU. Co miesiąc będziemy umieszczać w nim jedną lub dwie najważniejsze gry spośród nadchodzących tytułów. Postaramy się przybliżyć proces ich powstawania, pokazać unikatowe screeny z tworzenia obiektów, postaci i leveli, a także informować o najistotniejszych cechach nowych produktów.

Gwiazdkowa inauguracja zawiera dwie, bodaj najgłośniejsze gry końca roku: FIFA'97 i TOMB RAIDER. Obie powinny znaleźć się w naszych sklepach przed końcem grudnia. A co za miesiąc? Kandydatów jest wielu: DISCWORLD 2, MDK, VIRTUA SQUAD, ALIEN TRILOGY, wreszcie nieśmiertelny HEART OF DARKNESS. Ale to jeszcze miesiąc, jeszcze wiele może się wydarzyć.

David Ginola, posłużył jako żywy model do zarejestrowania ruchu piłkarza. Kilkanaście kamer śledziło ruch sensorów umieszczonych na jego ciele, gdy w brytyjskim studiu wykonywał podania, dryblingi, zwody i główkowania.

W PRZYGOTOWANIU

FIFA'97

W PRZYGOTOWANIU

FIFA SOCCER stała się dla ELECTRONIC ARTS prawdziwą żyłą złota. Już pierwsza, wydana prawie trzy lata temu wersja zrewolucjonizowała gatunek piłek nożnych. FIFA doczekała się wersji praktycznie na każdą platformę, nawet na ręczną konsolę GameBoy. Dzięki temu utrzymywała się na pierwszym miejscu listy Gallupa najlepiej sprzedających się gier przez ponad 30 tygodni. Kolejna, wydana dokładnie rok temu wersja – FIFA'96 umocniła pozycję E.A.SPORTS i bardzo wysoko podniosła poprzeczkę dla komputerowych piłek nożnych.

Dokładnie rok po wydaniu FIFA'96 firma ELECTRONIC ARTS wydaje „przyszłoroczną" edycję – FIFA'97. W momencie, gdy czytacie te słowa, gra jest już w sprzedaży na rynku amerykańskim i europejskim. Za dwa-trzy tygodnie trafi także do polskich sklepów. Popatrzmy więc, co nowego będziemy mogli w niej odnaleźć.

Największy nacisk położono na jak najbardziej realistyczne odwzorowanie zawodników i ich ruchów. Jako model wzorowego piłkarza posłużył David Ginola – gwiazda klubu Newcastle United, którego ruchy otrzymały dwadzieścia dwie w pełni trójwymiarowe figurki piłkarzy. Te zaś wymodelowano na stacjach graficznych, pocieniowano i pokryto teksturami. Wszystkich umieszczono na boisku, nieznacznie tylko ulepszając doskonały system obserwacji rozgrywanego meczu – Virtual Stadium.

Te nowości mają szansę tchnąć w i tak doskonałą FIFA nowe życie. Rozgrywki pucharowe, składy drużyn narodowych i masa pozostałych opcji konfiguracyjnych zapewnią miłośnikom piłki nożnej długie godziny pełne gorących emocji. Prawdziwi znawcy tematu do dzisiaj przedkładają Amigowskiego SENSIBLE czy KICK OFF nad całą resztę. Może właśnie dzięki FIFA'97 zmienią zdanie.

Trójwymiarowi, pokryci teksturami piłkarze już w akcji.

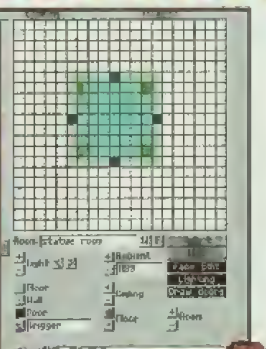
Kolejne fazy tworzenia trójwymiarowych zawodników – model szkieletowy, cieniowane płaszczyzny, pokrywanie teksturami.

TOMB RAIDER
W PRZYGOTOWANIU

Gra, która dostarczyła najwięcej emocji podczas ostatniej edycji targów ECTS już lada dzień pojawi się w sklepach! Jej demo możecie też podziwiać dzięki SS CD'41. Pierwotny engine TOMB RAIDER pokazano już ponad półtora roku temu. Wprawdzie od tego czasu dokonano wielu zmian, jednak fabuła gry pozostała ta sama. Lara Croft, żeński odpowiednik Indy'ego Jonesa, zostaje wynajęta przez bardzo potężną organizację w celu odzyskania tajemniczego obiektu o nazwie Sion. W miarę rozwoju akcji gry dla w grze, w której chodzi o grubą forsę, a być może nawet o bezpieczeństwo świata! Decyduje się wziąć sprawy w swoje ręce...

W TOMB RAIDER zastosowano inteligentne, dynamiczne kamery, które zmieniają kąt ustawienia w miarę przemieszczania się głównych bohaterów. Całość będzie składać się z czterech różnych krain podzielonych na 12 poziomów. Lara odwiedzi zagubione miasto Inków, rzymską osadę, egipską piramidę a nawet pozostałości po Atlantydzie! Autorzy zapowiadają też, że ultrarealistyczna grafika przebije wszystko co było do tej pory. Jako przykład podają miasto Inków, gdzie Lara natknie się na stosy szkieletów będących pozostałościami po krwawych podbojach konkwistadorów. Patrząc na screeny z gry nie pozostaje nic innego jak tylko uwierzyć zacierając ręce. Gra w USA już wyszła...

Doskonałe animowane sekwencje pomagają wczuć się w klimat gry.

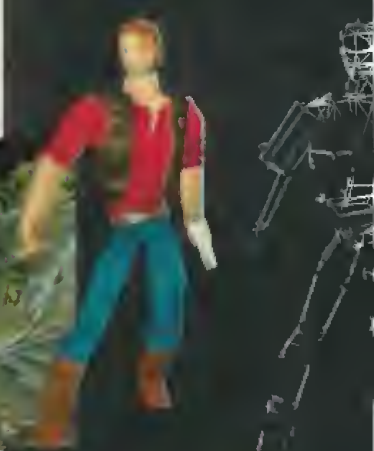


TOMB RAIDER oprócz wersji na PC (normalna i specjalna, obsługująca najnowszy akcelerator trzeciego wymiaru 3DFX) ukaże się na konsolę Saturn. SEGA podpisała z producentami umowę, dzięki której gra nie pojawi się na pozostałych konsolowych platformach wcześniej niż po upływie sześciu miesięcy.

DEMO – CD'41

Oto unikalne screeny z edytora gry, pokazujące żmudny proces tworzenia świata.

Lara Croft w postaci szkieletowej i z nałożonymi teksturami.



Lara staje się oczywiste, że jest jedynie pionkiem

Otoczenie szokuje oprawą graficzną i dokładnością obiektów.

Spełnij swoje marzenia

SONY

Sony wynalazcą Twoich dyskietek!

Sony to wynalazca rewolucyjnych dyskietek 3.5-calowych, gwarantujących najwyższą jakość i całkowite bezpieczeństwo Twoich informacji! Weź udział w promocji i kup 10 HD. W prezencie otrzymasz dyskietkę z grą komputerową SimTower lub SimEarth firmy Maxis. Zakup 20 dyskietek Sony oznacza, że dwie dyskietki z grą SimCity 2000 lub Marty Mouse należą do Ciebie.

Nie czekaj! Wybierz Sony i poznaj pasjonujący świat Twoich nowych gier.
Promocja zaczyna się 1 listopada i trwa do momentu wyczerpania się zapasów promocyjnych dyskietek.

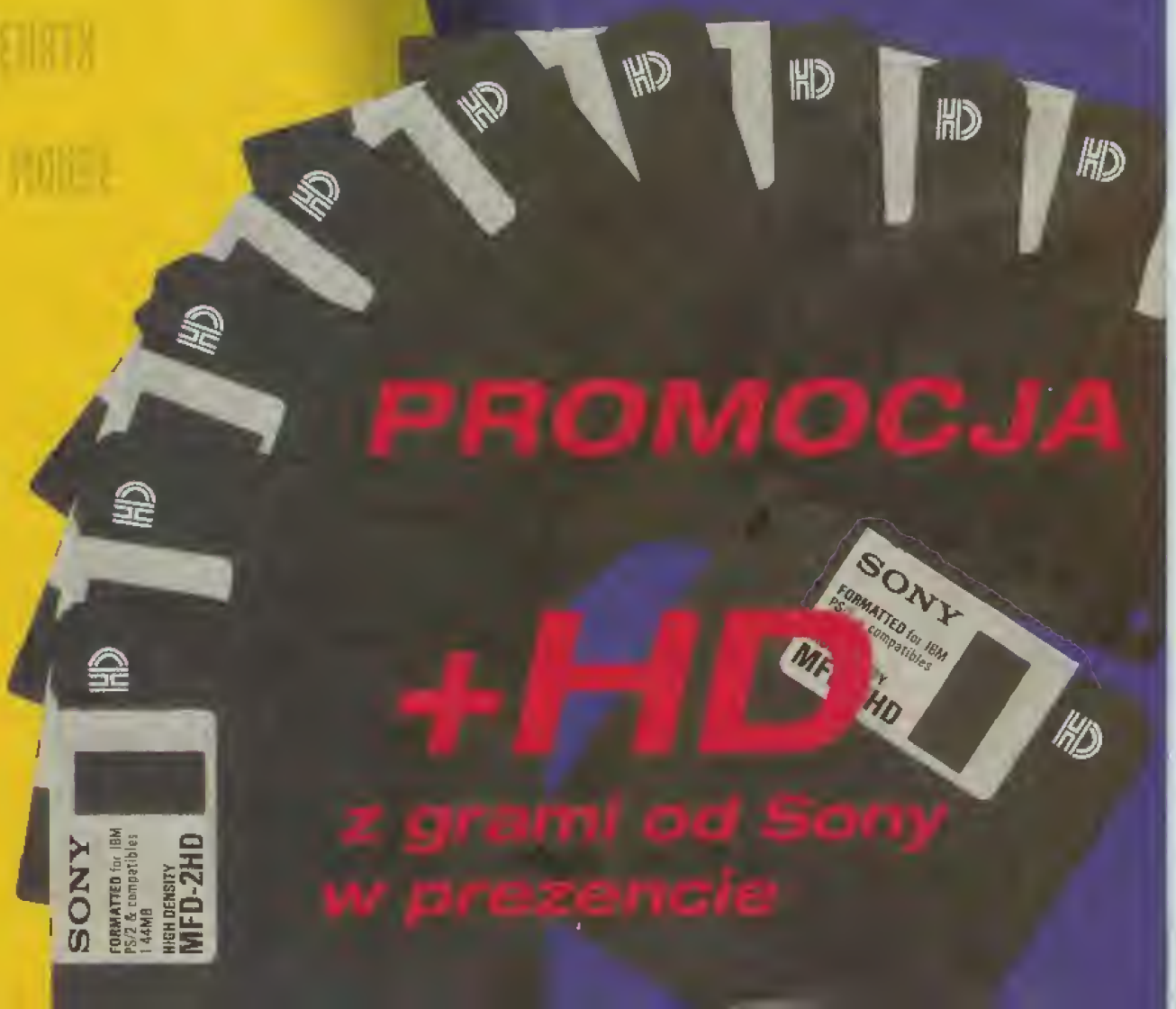
MAXIS

SIM CITY 2000

SIM TOWER

SIM EARTH

MARTY MOUSE



PROMOCJA

+HD

z grami od Sony w prezencie

STREFA

STRONNICZY PRZEGLĄD RYNKU GIER KOMPUTEROWYCH

CD PROJEKT

Nasz adres: CD Projekt, ul. Marszałkowska 9/15, 00-626 Warszawa, tel./fax (0 22) 25 07 03, 25 82 02, 25 71 51

Z okazji nadchodzących Świąt, chcielibyśmy wszystkim naszym klientom, przyszłym klientom, kontrahentom, współpracownikom, redaktorom i ..., i całej redakcji Secret Service, życzyć wszystkiego najlepszego oraz powodzenia (nie tylko w grach komputerowych).

Święta idą, sezon żniw w naszej branży już rozpoczęty. Mamy ręce pełniejsze roboty niż zwykle. Wy możecie się tylko cieszyć: w najbliższym czasie wydamy więcej hitów niż przez cały rok. W kolejce do sklepów czekają (na dzień 19.XI.96): Lew Leon, Discworld 2 (w pudełku z grą polska książka Terry Pratchett'a „MORT"), Krazy Ivan, AD&D Blood & Magic (taki C&C, czy W.C. II w świecie Forgotten Realms), DIABLO, Destruction Derby 2, Alien Trilogy, M.A.X. To tylko najważniejsze tytuły które mają szansę ukazać się jeszcze przed świętami!

W tej strefie znajdziecie drugą część artykułu o Lwie Leonie, Informacje o naszych sklepach i jak zwykle wspaniałą siódemkę. Niestety nie zmieściły się nam informacje o nowych tytułach, ale liczymy, iż są one tak znane, że wiecie już o nich co nieco. Miłej lektury!

Autorzy o grze

LEW LEON

Jak tworzono Lwa Leona:

Po ustaleniu szczegółowych założeń dotyczących fabuły i grafiki gry wyznaczony został reżyser projektu. Jego zadaniem była koordynacja pracy wszystkich zespołów tworzących lwa (programiści, animatorzy, graficy, techniczni) i nadzór nad terminowością i jakością wykonania zleconych prac. Na samym początku stworzono zasoby graficzne. Graficy stworzyli wstępne szkice każdego etapu, które po zatwierdzeniu zostały rozrysowane na wielkich planszach brystolu. Tam zaznacza się lokalizację wszelkich możliwych obiektów (platformy, wrogowie, przedmioty) oraz ustala wszelkie możliwe drogi jakimi będzie się poruszał lew i jego przeciwnicy. Na podstawie projektu graficy zaczęli malować (farbami akrylowymi) tła, które następnie zostały zeskanowane i po kilku dodatkowych rozmaitych zabiegach, mających na celu ich maksymalne uatrakcyjnienie zostały przekazane programistom. W tym samym czasie (po stworzeniu projektów postaci) nastąpiło żmudne rozpisywanie poszczególnych ujęć animacji. Przeciętna animacja liczy około 15-25 klatek i każda z tych klatek musiała być BARDZO szczegółowo opisana. Na podstawie tego opisu animatorzy stworzyli (na papierze, tuszem) konturowe animacje danego ujęcia. Po zeskanowaniu i połączeniu w całość animacje zostały (już na komputerze) pokolorowane. Była to jedna ze żmudniejszych i bardziej męczących czynności. W ciągu jednego dnia jeden grafik kolorował przeciętnie (w zależności od stopnia złożoności animki) od 50 do 100 klatek. Pamiętając że jedna sekunda animacji w tej grze to co najmniej 10-15 klatek dzień pracy animatora to około 5-10 sekund (!) jednej animacji.

Gdy już wszelkie zasoby graficzne zostały wykonane do akcji wkroczyli programiści, z których każdy tworzył inny element kodu gry. Cały problem był w tym aby efekt ich pracy nie tylko działał poprawnie ale chciał też bezproblemowo współpracować z tym, co w tym samym czasie tworzyli inni członkowie zespołu. Czuwał nad tym główny programista.

Złożony przez programistów etap gry przechodził w ręce muzyka. Musiał on stworzyć nie tylko melodię, która będzie podkreślała klimat danego levelu, ale też miał za zadanie dorobić wszelkie możliwe efekty dźwiękowe, które ubarwiają grę (odgłosy wystrzałów, dźwięki wydawane przez zwierzęta, efekty towarzyszące np. upadkom czy też uruchomieniu jakiegoś urządzenia, etc.)

Mając już całkowicie gotowy etap przeszliśmy do kolejnej (bardzo ważnej!) fazy - testów. Kilka osób grało przez wiele dni, wyszukując wszelkie możliwe usterki, które były na bieżąco usuwane. Po dogłębnym przetestowaniu etapu dopuszczano do klawiatury potencjalnych odbiorców gry (przeciętnie w wieku 8-15 lat). Dzięki ich spostrzeżeniom usunięto kilka przeoczonych usterek i odczuwalnie poprawiono grywalność Lwa. Na koniec połączono wszystkie etapy i sekwencje animowane w jedną całość, napisano instrukcję obsługi... i okazało się, że właśnie minął rok od momentu rozpoczęcia prac.

Na ostatnich targach ECTS (wrzesień'96) zaprezentowaliśmy zaawansowaną demo-wersję Lwa i została ona ciepło przyjęta. Niestety nie możemy jeszcze podać dokładniejszych informacji (tajemnica służbowa!) - ale już dziś można powiedzieć, że będzie o niej dość głośno i to nie tylko w Polsce.

Na koniec chcemy - jako firma Loryx-Longsoft - z całą powagą zapewnić, iż gry tej NIE testowano na zwierzętach i podczas jej realizacji żaden lew nie poniósł żadnych szkód moralnych ani fizycznych.

REKOMENDOWANY SKLEP W CZĘSTOCHOWIE

Częstochowianie, polecamy Wam dobry sklep z grami, programami i komputerami w D.H. SCHOTT (ul. Kościuszki, obok kina Wolność). Sklep jest dobrze zaopatrzony, co sprawdziliśmy osobiście, a otwarty jest od poniedziałku do piątku w godzinach 10 - 19 i w soboty od 10 do 15. Prowadzi go znana z fajerwerków i innej pirotechniki firma GOLDREGEN, która wszystkich serdecznie zaprasza do odwiedzin !

MIESZKAŃCY PIĘKNEGO KRAKOWA

Uroczyście ogłaszamy: Już jest Nasz najnowszy sklep firmowy.

Mieści się on w Waszym mieście przy ul. Starowiślnej 65 (telefonu narazie nie ma, jak kiedyś będzie to go podamy, u Was jest z tym taki sam kłopot jak u Nas). Czynny jest zawsze kiedy potrzeba, czyli od 9 do 20, a w soboty i niedziele od 10 do 16. W naszym sklepie znajdziecie wszystko co potrzebne do szczęścia (graczowi i nie tylko): duży wybór gierek i programów, super obsługę i dobre ceny. Tak jak w każdym naszym sklepie, nic nie kupuje się w ciemno. Wszystko można obejrzeć i przetestować na sklepowych komputerach. Nasi sprzedawcy - mistrzowie świata w doradzaniu - odpowiedzą na każde pytanie i zawsze pomogą wybrać odpowiednią grę, program, czy sprzęt.

SERDECZNIE ZAPRASZAMY DO ODWIEDZIN. U NAS JESTEŚ MILE WIDZIANY O KAŻDEJ PORZE DNIA I NOCY!

PS. Info dla zmotoryzowanych. Nie ma problemu z parkowaniem przy naszym sklepie, miejsca wystarczy dla wszystkich!

NASTĘPNY SKLEP FIRMOWY JUŻ W DRODZE

Tym razem szykujemy się do otwarcia sklepu w **BYDGOSZCZY**.

Na razie tylko skrótowa informacja: ruszy pewnie 9 grudnia, będzie znajdował się na ul. Jagiellońskiej 70 (prace wykończeniowe trwają), będzie długo otwarty i fajowy jak reszta naszych sklepów. Do zobaczenia wkrótce!

WSPANIAŁA 7-KA

listopad

siedem najchętniej kupowanych gier w sklepach firmowych CD Projekt w dniach 15.10-15.11.

1. RALLY CHAMPIONSHIP
2. THE SETTLERS II
3. STRIKER '96
4. SYNDICATE WARS
5. QUAKE
6. MEGAPAK 6
7. WARCRAFT II

LISTA REKOMENDOWANYCH SKLEPÓW Z GRAMI

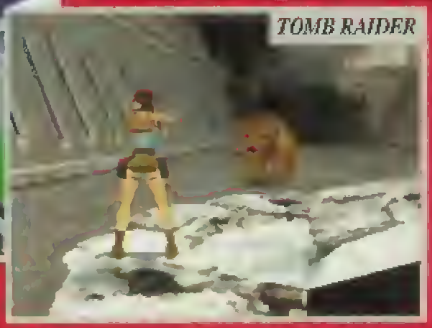
MIASTO	FIRMA	ADERS
Częstochowa	Goldregen	ul. Kościuszki 1a
Bydgoszcz*	CD Projekt	ul. Jagiellońska 70
Kraków	CD Projekt	ul. Starowiślna 65
Warszawa	CD Projekt:	ul. Indyjska 25a
Warszawa	CD Projekt:	ul. Pereca 2
Włocławek	Daniel	ul. Witosa 4

* otwarcie 9 grudnia

PSYGNOSIS BLIZZARD ENTERTAINMENT Blue Byte Interplay DK

secret service 41

KRAZY IVAN – szalona strzelanina prosto z PlayStation



TAJEMNICA STATUETKI – pełna wersja pierwszej polskiej gry przygodowej!

sprzedaż secret service CD prowadzą sklepy

Białystok
AMIKOM, ul. Piłsudskiego 36
KID, ul. Lipowa 4

Bielsko Biała
HDD Komputer, ul. Głęboka 2

Bydgoszcz
CHIP PARADISE, ul. Śniadeckich 28
ATAPOL, ul. Sienkiewicza 1

Bytom
BESTCOM, ul. Kolejowa 6

Chełm
P.W. ASIA, ul. Lwowska 50

Częstochowa
GOLDREGEN D.H. SCHOTT, ul. Kościuszki 1 A
INTER-ES Ilia NEXUS, Al. NMP 2a
KOMPAN, ul. Poświatowskiej 5a

Dąbrowa Górnicza
GIALLO, ul. 3-go Maja 4

Gdańsk
AMI-COMM, ul. Kartuska 245
AMI-COM, ul. Wały Jagiellońskie 1
ARTICA, ul. Mariejki 6

Gdynia
OK, ul. Starowiejska 45
MAWIX, ul. Jana z Kolna 2

Kalisz
ULISSES, ul. Śródmiejska 26

Katowice
BASTA, ul. Drozdów 13b
COMPACT STUDIO, ul. Józefowska 114/67

Kielce
ASCOM, ul. Mała 6
MEDIAKOM, ul. Mała 16

Koszalin
JATRA, ul. Zwycięstwa 104a

Kraków
USER, ul. Rzemieślnicza 31
GIGA, ul. Wiślisko 10
WAREZ, ul. Kamelicka 52a
Klik Computers, ul. Miodowa 3, Kraków

Lębork
OK, ul. Czołgistów 5

Lublin
XYZ, ul. Okopowa 6
DELTA, ul. Staszica 1

Łódź
A.K.G., ul. Zamenhofa 1/3
ELEKTRONIKA, ul. Piotrkowska 39 i 199
UMEX, ul. Przybyszewskiego 7

Olecko
INFOLAND, Pl. Wolności 15

Olsztyn
MIKRO-FAN, Pl. Wolności 2/3

Opole
HMS, Krakowska 41 A

Piotrków Trybunalski
OMEGA, Pl. Kościuszki 8

Poznań
ARK, ul. Gromadzka 14; ul. Głogowska 98
BETA, ul. Pułaskiego 24/2
BI&K COMPUTER, ul. Wierzbięcice 37
DEMAX-COMPUTER'S, ul. Św. Marcin 29
HI-FI STUDIO KSIĘGARNIA, ul. Gwarna 13
KME COMPUTER, ul. Poznańska 68
ARK, ul. Garbary 29

Radom
Sklep „RAM" SDH „SEZAM" I p., ul. Żeromskiego 42
SPACJA, ul. Kraszewskiego 1/7

Rzeszów
I.K. AVALON, ul. Targowa
Siedlce
KOSMOGONIK, ul. Sienkiewicza 21

Sosnowiec
TRISTAR, ul. Modrzejowska 12

Szczecin
BILANG, Pl. Rodła 8
BIG, Plac Lotników 6
GIL, ul. Wyszyńskiego 13

Świdnik
ENTER, ul. Wyszyńskiego 14

Tarnobrzeg
P.H.U. GAMBIT,
Pl. B. Głowackiego, 20

Toruń
FLOPPY, ul. Broniewskiego 33

Wrocław
STUDIO KOMPUTEROWE, ul. Kłaczki 4/1
OKW ELEKTRONIKA,
ul. Św. Mikołaja [illegible]/57

m[illegible] z[illegible] [illegible] [illegible]ków i 21[illegible] CENTURY, natomiast ERA[illegible]DICATO[illegible] to [illegible] inne podo[illegible] [illegible] gier DOOM [illegible] podobnych. Poza COMMAND & CONQUER: RED ALERT polecamy też [illegible] strategie HARPOON CLASSIC (najnowsza odsłona pop[illegible] [illegible]) oraz STAR CONTROL 3 wy[illegible]dukowana przez ACCOLADE.

W d[illegible] [illegible] OKIEM [illegible] szczególn[illegible] [illegible] MDK, który[illegible] [illegible] [illegible] pominąć [illegible] firmy LUCASARTS, czyli MONKEY ISLAND [illegible] OUTLAWS oraz X WING vs TIE FIGHTER. [illegible] wiele więcej, z towarzyszącymi [illegible].

DISCWORLD 2 – luksusowa przygodówka fantasy!

Nie zapomnieliśmy [illegible] CHEATY! Staraliśmy się, aby wybór [illegible] był wyjątkowo atrakcyjny [illegible] znajdziecie tu [illegible] nieśmiertelności do takich [illegible] jak DAGGERFALL, DIABLO, F-22 LIGHTNING, DEADLY GAMES, MECHWARRIOR 2 MERCENARIES, STAR CONTROL 3, SYNDICATE WARS, Z i wiele innych.

Rozbudowaliśmy dział SHAREWARE, [illegible] [illegible] [illegible]. Są gry (m.in. ALIEN RAMPAGE [illegible] YENDORIAN TALES) [illegible] screen savery (QUAKE, DUKE 3D i TERMINATOR [illegible]), [illegible] do KISEKAE [illegible] muzyczki do KARAOKE [illegible] dema [illegible] emulatora Amigi czy [illegible] Desktop Themes [illegible] Windows '95. Po ich zainstalowaniu zmieni [illegible] wygląd desktopu Windows 95 [illegible] oraz dźwięki [illegible] wydawanym przez komputer! Na CD'41 znajdziecie [illegible] rodem z DIABLO, NIGHTS [illegible] przez was oczekiwany X-FILES Desktop Theme.

Życzymy wspaniałej zabawy i Wesołych Świąt!

Zielona Góra
VADIM, ul. Kupiecka 28
CNT ELEKTRONIK, ul. Kupiecka 13
MAX-ELEKTRONIC S.A., ul. Mariacka 2

Zabrze
IPS ZABRZE, ul. Wolności 262

Wejherowo
OK, ul. Sobieskiego 255

Włocławek
NATALIASOFT, ul. Witosa 4
DANIEL D.H. WIŚLANIN, ul. Witosa 4

Warszawa
AVAX, Stanów Zjednoczonych 65 paw. A2
CLOCK-2 JUPITER, Towarowa róg Pańskiej
COMAT, ul. Krucza 50 (DT SMYK)
COMAT, Dworzec Centralny paw. 12
CD PROJEKT ul. Indyjska 25a
CMR DIGITAL, Al. Jerozolimskie 2
DMG, ul. Grzybowska 39
MIRAGE, ul. Gen. Abrahama 4
OKW ELEKTRONIKA, ul. Mokotowska 51/53
OKW ELEKTRONIKA, ul. Targowa 61
U SZCZEPCIA, ul. Żelazna 68a
Kiosk (HIT), ul. Górczewska 212/226

co dobrego na talerzu

GRA
- ▶ Tajemnica Statuetki PL

PLAYABLE DEMOS
- Absolute Pinball
- Animal
- Arrrggh!
- Astrorock
- Back to Baghdad
- ▶ Command & Conquer: Red Alert
- ▶ Discworld 2
- Eradicator
- ▶ FX Fighter Turbo
- Full on F1
- GEX
- HardWood Solitaire 2
- Harpoon Classic
- ▶ Hunter Hunted
- Inner Worlds
- ▶ Krazy Ivan
- Microsoft Soccer
- Over the Reich
- PGA Tour Golf 97
- Skullnet
- Star Control 3
- SubSpace
- ▶ Tomb Raider
- Trophy Bass

Zapowiedzi-nowości
- Age of Wonders
- ▶ Amok
- Archmage
- Cave Wars
- ▶ Esoterica 3
- Front Page Sports: Golf
- Gundam 0079
- Helicops
- Hexen 2
- MDK
- ▶ Monkey Island 3
- Outlaws
- ▶ Privateer 2 - The Darkening
- Romeo and Juliet
- Shivers 2
- Star Gunner
- ▶ Ultima Online
- X-Wing vs Tie Fighter

SHAREWARE
- 3D Maze
- Alien Rampage
- ▶ Amiga - dema do emulatora
- CraftGen
- Diablo Theme
- Duke Nukem 3D Screen Saver
- Galactic Civilizations
- Genocide
- Karaoke dodatki
- Kisekae dodatki
- Netscape
- ▶ Nights Desktop Theme
- Quake Screen Saver
- Quake utils
- Terminator 2 Screen Saver
- ▶ Top Quake
- Twain
- WinPlay 3
- WorldCraft
- ▶ X-Files Desktop Theme
- XCom utils
- Yendorian Tales Book 1
- Yendorian Tales Book 2

REDAKCYJNE
- Kombat Korner + Kombat Story
- Potrójny Manga Room
- Filmy w formacie AVI
- ▶ Archiwalny numer SECRET SERVICE 01

CHEATY
- Bubble Bobble PC
- Daggerfall
- ▶ Diablo (demo)
- F-22 Lightning
- Game Guru
- JA: Deadly games
- Jagged Alliance
- ▶ Mechwarriot 2: Mercenaries
- Star Control 3
- ▶ Syndicate Wars
- Z

PATCHE
- ABack to Baghdad
- BattleCruiser: 3000AD
- Battleground: Ardennes
- Battleground: Gettysburg
- Civilization 2
- Daggerfall
- Destiny
- F-22
- Kingmaker
- Madden
- Mechwarrior 2
- Mechwarrior 2: Mercenaries
- Network Q RAC Rally
- Nihilist
- Panthers in the Shadows
- Silent Hunter
- Stars!
- Third Reich
- Tigers on the Prowl 2
- Warcraft 2
- Wizardry Gold

OPISY
- Azrael's Tear
- Bermuda Syndrome
- Broken Sword
- Clandestiny
- Dust
- Fable
- Larry 1 PL
- Larry 2 PL
- Larry 3 PL
- Lighthouse
- Mirage
- Mummy
- Realms of Arkania
- Star Control 3

Deep Throat: Nie ufaj nikomu...

Dziękujemy za wasz odzew na artykuł o „Archiwum X" (SS'40). Oczywiście chcemy częściej poruszać ten temat, bo tak samo jak was, porusza nas wszystko co tajemnicze, nie wyjaśnione i zagadkowe.

Tak jak prosiliście, podajemy mniej lub bardziej kompletne historie najważniejszych postaci. Ponadto, jakiś czas temu ukazała się ścieżka dźwiękowa zatytułowana SONGS IN THE KEY OF X – MUSIC FROM AND INSPIRED BY THE X FILES, którą w telegraficznym skrócie zrecenzuję. Od niej właśnie zaczniemy.

SONGZ IN THA KEY O'X

Za swój X-FILES THEME Mark Snow otrzymał nominację do nagrody Emmy w 1994, a to świadczy o jego dużym potencjale twórczym. Oczywiście, muzyka użyta w filmie nie składa się wyłącznie z jego dzieł, ma to swoje dobre strony, gdyż wiadomo – świeża krew jest potrzebna. SONGS IN THE KEY OF X jest kompilacją najlepszych utworów z całego wyemitowanego dotychczas serialu. Znajduje się tam oczywiście kultowy X-FILES THEME oraz jego jakby grunge'owa przeróbka. Prócz nich gra też m. in. Sheryl Crow (uuh, Baby... I love tha way u move), Foo Fighters, REM, Nick Cave and the Bad Seeds (ci od Wiild Rocosees), Filter, Danzig... Mieszanka bardzo zróżnicowana i doprawdy pasująca do atmosfery serialu. A co powiedzieć można o wrażeniach? Cóż, nie porywa tak jak kiedyś soundtrack MORTAL KOMBAT, ale nadal jest „coolio". Osobiście zupełnie zwalił mnie z nóg tekst brzmiący następująco: „Unmarked helicopter... They say that's a weather balcon, I know the truth..."

FOX WILLIAM MULDER

Nazwisko, imię – Mulder, Fox William
Numer id. – JTT047101111
Wzrost – 6 stóp
Waga – 170 funtów
Kolor włosów – szatyn
Kolor oczu – zielone
Urodzony – 13 października 1961 r., Chilmark MA
Adres zamieszkania – (Adres nieznany)
Numer telefonu – (202) 555-9355
Znaki szczególne – znamię na prawym policzku
Stan cywilny – wolny
Rodzina, krewni – Ojciec, William „Bill" Mulder, nie żyje; Matka, (imię i nazwisko nieznane); Siostra, Samantha Ann Mulder, ur. 22 stycznia 1964 r., zgłoszone zaginięcie 27 listopada 1973 (Archiwum X X-42053)
Wykształcenie – Oxford Uniwersity AB na wydziale psychologii, 1982; Akademia Treningowa Quantico FBI, 1984
Stopień – Agent Specjalny
Uzbrojenie – Smith and Wesson 1056

Agent Mulder jest przekonany o tym, że jego siostrę porwali Obcy, podczas gdy on pozostawał pod działaniem tajemniczej mocy. W wyniku jego niecodziennych, wręcz dziwnych zachowań otrzymał przezwisko SPOOKY, co w wolnym przekładzie oznacza NIESAMOWITY. Mimo że Mulder jest znanym poważanym agentem, nie należy do szczególnie popularnych osób. Uznawany jest raczej za odludka, a jedyną osobą z którą utrzymuje jakiekolwiek kontakty jest specjalna agentka Dana Scully. Oficjalnie mówi się, że Mulder nie pasuje do stereotypu wzorowego agenta, mimo to jego kartoteka każe uznać go za jednego z najlepszych i najskuteczniejszych agentów FBI. David Duchovny to taki Mulder, na jakiego wszyscy czekali!

DANA KATHERINE SCULLY

Nazwisko, imię – Scully, Dana Katherine, doktor nauk medycznych
Numer id. – 2317-616
Wzrost – 5 stóp i 3 cale
Waga – (Waga nieznana)
Włosy – rude
Oczy – zielone
Urodzona – 23 lutego 1964, (miejsce urodzenia nie znane)
Adres zamieszkania – 3170 W. 53 Rd. #35 Annapolis, MD
Numer telefonu – (202) 555-6431
E-Mail – D_Scully@FBI.gov
Znaki szczególne – Brak
Stan cywilny – Wolna
Rodzina, krewni – Ojciec, William Scully, kapitan w United States Navy, nie żyje od grudnia 1993; Matka, Margaret „Maggie" Scully; Starszy brat, William „Bill Jr." Scully Jr.; Starsza siostra, Mellisa Scully, nie żyje; Młodszy brat, Charles Scully
Wykształcenie – B.S. Physics, Uniwersytet Maryland, 1986
Stopień – Agentka Specjalna
Broń – Smith and Wesson 1056

Dana Scully jest szanowaną i niezwykle dobrze zorganizowaną agentką, posiadającą dużą wiedzę w dziedzinie szeroko pojętej (forensic?) medycyny i patologii. Nie podziela wierzeń agenta Muldera w rzeczy nadprzyrodzone i niezwykle. Swą przeddyplomową edukację rozpoczęła na Uniwersity of California w Berkeley, nie opodal Alameda Naval Air Station, gdzie stacjonował jej ojciec. Po spędzonym tam roku przeniosła się na Uniwersity of Maryland. Jej medyczne doświadczenie stało się bezcenne dla Biura w wielu śledztwach podlegających Archiwum X. Gillian Anderson po prostu rządzi.

ASSISTANT DIRECTOR WALTER SKINNER

Walter S. Skinner jest bezpośrednim przełożonym Scully i Muldera. Jako były żołnierz marines jest twardy i wymagający. Jego ściśle regulaminowe metody pracy nierzadko stawiały go w sytuacjach konfliktowych z agentem Mulderem, którego sposób prowadzenia śledztwa określany jest nierzadko jako „niekonwencjonalny". Skinner często odwiedzany jest przez tajemniczego Mężczyznę Palącego Papierosy (Cigarette Smoking Man), jednakże wszelkie plotki o ich bliższej znajomości są demen-

towane. W ostatnim odcinku Pierwszego Sezonu (The Erlenmeyer Flask), w którym to zginął nieodżałowany Deep Throat, Walter Skinner zamknął Archiwum X w wyniku rozkazów „z góry", jednakże po pewnym czasie doprowadził do jego ponownego otwarcia.

Jego wzajemne stosunki z agentem Mulderem można rozumieć dwuznacznie: mimo, iż „lekceważące" metody pracy młodszego agenta doprowadzają go do szału i wręcz bezsilnej rozpaczy, Skinner często działał wbrew zasadom Biura, by wspomóc „Niesamowitego Foxa" W serialu w rolę Skinner'a wcielił się Mitch Pileggi.

CIGARETTE SMOKING MAN

Od momentu, kiedy Dana Scully oddelegowana została do Archiwum X, Mężczyzna Palący Papierosy bacznie obserwuje ją, Muldera i działalność sekcji. Z niewiadomych przyczyn Palacz usiłuje zamknąć Archiwum X; dał to do zrozumienia agentce Scully – „Każdy problem ma swoje rozwiązanie", tekst z paczki papierosów „Morley's". Cigarette Smoking Man jest bezpośrednim przełożonym agenta Krycek'a i dawnym przyjacielem ojca Muldera. Palacz jest wysokim, szczupłym mężczyzną, o którym niewiele wiadomo. Regularnie składa wizyty Skinner'owi. W jego rolę wcielił się William B. Davies. W sieci Internet znany jest jako „Cancer Man". Superaktor – atmosfera wokół Palacza jest gęsta niczym smoła!

DEEP THROAT (nie żyje)

Moja ulubiona postać, Deep Throat znany był w Polsce jako Informator. Deep Throat był tajemniczym źródłem informacji i podpowiedzi. Zawsze opanowany, uratował posadę Mulder'a w odcinku „Fallen Angel", a potem („The Erlenmeyer Flask") nawet życie agenta, niestety, za cenę własnego.

Mimo że od momentu pojawienia się Informatora Mulder bezgranicznie mu wierzył, Dana Scully na-

To ten właśnie plakat wisi nad biurkiem Scully

T TO
VE

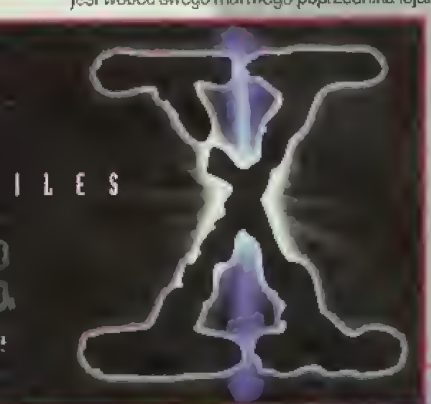
stawiona była bardziej sceptycznie. Kwestionowała jego „prawdziwość", nawet gdy zmuszona została do zawarcia z nim sojuszu, by uratować partnera („The Erlenmeyer Flask"). Istnieje kilka przypuszczeń co do przeszłości Deep Throat'a. Mówi się, że współpracował z CIA w Wietnamie. Od jego pierwszego do ostatniego pojawienia się wpływ Informatora na Scully i Mulder'a był znaczący. Jego ostatnie słowa – TRUST NO ONE (Nie wierz nikomu) – stały się inspiracją motta serialu – THE TRUTH IS OUT THERE „Prawda znajduje się gdzieś tam". W serialu Deep Throat'a kreuje Jerry Hardin.

ILES

X

Znacznie bardziej tajemniczy niż jego poprzednik, X wprost uwielbia cienie. Rzadko kiedy widz ma szansę zobaczyć go w całej okazałości, a kiedy już, to nawet wtedy X wydaje się tłumić otaczające go światło. Na ogół ubrany na czarno Murzyn to antypatyczny i bezkompromisowy typ. W przeciwieństwie do Skinnera, X nierzadko nagina zasady i fakt, że jest poważany i ceniony wynika raczej z szeroko pojętego respektu podwładnych. Już w trakcie pierwszego pojawienia się w serialu, X zapowiedział, że nie chce skończyć jak Deep Throat i mimo, że jest wobec swego martwego poprzednika lojalny, to nie na tyle, by dać się zabić. Zaistniało już wiele okazji, przy których X odmówił pomocy Scully i Mulder'owi.

X-Mamut



CMR DIGITAL

ZAPRASZA NA:

PLANET MUSIC

ZAPRASZA NA:

ŚWIĄTECZNE ZAKUPY

- GRY NA CD ROM
- GRY NA AMIGĘ 3,5"
- ENCYKLOPEDIE, SŁOWNIKI
- PROGRAMY DO NAUKI JĘZYKÓW OBCYCH
- AKCESORIA: 30 RODZAJÓW JOYSTICKÓW, 25 TYPÓW GŁOŚNIKÓW DO PC, MYSZY

KONSOLE DO GIER TV

- WSZYSTKIE TYPY KONSOL: SEGA, NINTENDO, PEGASUS, JAGUAR
- PREZENTUJEMY MOŻLIWOŚCI GIER NA CZTERECH 30" TELEWIZORACH
- OLBRZYMI WYBÓR GIER OKOŁO 150 TYTUŁÓW

SEGA SATURN PlayStation

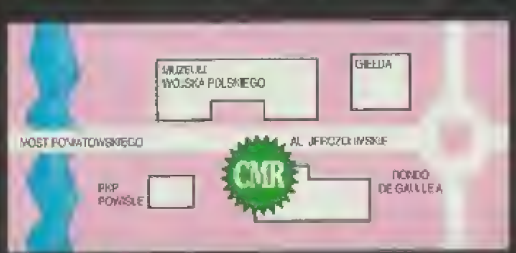
- TYLKO U NAS NA CZTERECH 30" TV MOŻNA PORÓWNAĆ GRAFIKĘ, POZNAĆ RÓŻNICE, WADY I ZALETY

KONSOLE GAME BOY
WYPOŻYCZALNIA GIER TV

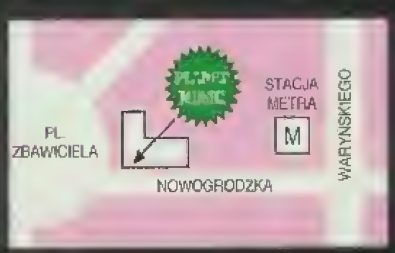
- SNES, SEGA, JAGUAR, GAME BOY
- WYMIENIAMY GRY ZAKUPIONE W NASZYM SKLEPIE 1 WYMIANA 6 ZŁ

JEŻELI NIE WIESZ CO KUPIĆ NA PREZENT ODWIEDŹ NASZ SKLEP! ZABIERZ PIENIĄDZE!!! DUŻO PIENIĘDZY!!!

CMR DIGITAL
AL. JEROZOLIMSKIE 2 TEL. 27-87-73
CZYNNY 8-20 SOB. 10-17



PLANET MUSIC
PL. ZBAWICIELA 3/5
CZYNNY 8-20 SOB 10-17



TEKKEN 2

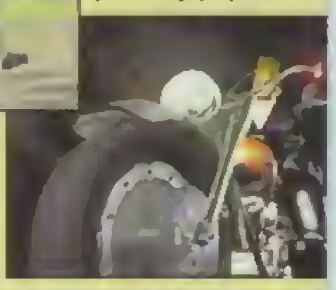
Dwoje nowych wojowników w podstawowym składzie: JUN i LEI

Na europejską premierę tej gry przyszło nam czekać równy rok od chwili ukazania się jej w Japonii. Tak to już jest, Europa jest „trzecim światem" zbytu konsol i oprogramowania. Oczekiwanie opłaciło się, bowiem TEKKEN 2 jest w tej chwili najlepszą grą na PlayStation, w zgodnej opinii graczy ze świata. Nie będę oryginalny jeśli powiem, że TEKKEN 2 jest też w tej chwili najlepszym mordobiciem, w jakie tylko można pograć na PSX. W drugiej części doszły nowe postacie, JUN, LEI i HEICHACHI (prawie zabity przez swojego syna Kazuyę w pierwszej części). LEI to jedna z najlepszych postaci we wszystkich mordobiciach – policjant z HongKongu (wiecie co to znaczy? to kopia Jackiego Chana!!!). JUN, PAUL i WANG otrzymali w prezencie COUNTER MOVES czyli możliwość przechwytu uderzenia przeciwnika (i w następstwie np. złamania mu nogi). Zresztą każda z postaci ma kilka nowych ciosów i kombosów, niemal wszystko jest tu nowe! Końcowym bossem jest prawdziwy diabeł (strzelający laserem), przed nim w kolejce do rozwałki czeka Kazuya. Jest jeszcze kilka nowych postaci, tzw sub-bossów (po jednym dla każdego zawodnika).

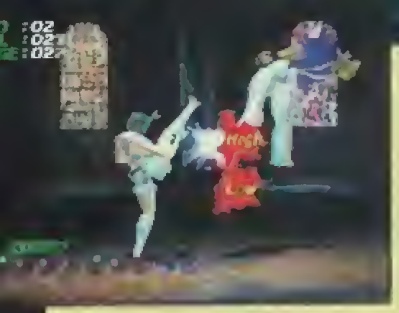
Konwersja nie straciła nic w stosunku do automatu. Grafika jest po prostu przecudowna, a animacja i ruchy postaci zostały odwzorowane w niesamowicie realistyczny sposób. Podobnie jest z dźwiękiem, każda z postaci ma swoją znakomicie przygotowaną muzykę. Prawdziwymi bohaterami są jednak wszystkie chrzęsty łamanych kości i jęki bitych, realne aż do bólu! Gdy TEKKEN 2 wślizgnął się w mojego PSX-a, a ja po kilku dniach zacząłem z powrotem normalnie myśleć uruchomiłem dla porównania pierwszą część. Różnica jest po prostu nie do opisania. Skok jakościowy jaki nastąpił przez rok w gierkowym przemyśle jest większy od wszystkiego co wielkie. Sami sprawdźcie, ja o mało nie zemdlałem z obrzydzenia. TEKKEN 2 jest lepszy od swojego poprzednika w każdym detalu, nigdy już nie będziecie chcieli grać w pierwszą część. Jest szybszy, ładniejszy... po prostu najlepszy! Na-

Wszyscy mają po jednym ciosie niemożliwym do zablokowania. Gdy cios PAULA trafi, to zabiera 90% energii!!!

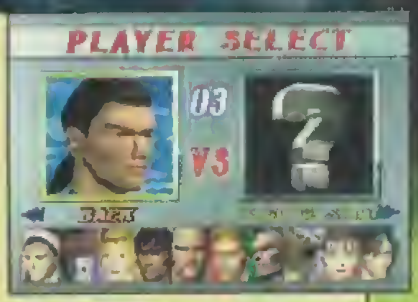
To jedyna gra, w której można być z niedźwiedziem. A te tutaj – czy są przypadkiem szczepione?



TEKKEN 2



Dzięki opcji PRACTICE można potrenować combosy. Sekwencje ciosów są wyświetlone na dole ekranu, teraz każdy może rządzić!



Gdy pokonasz mid-bossa będziesz mógł nim grać. Dla LAW'a będzie to „niesamowity" BAEK, uprawiający Tae-Kwon-Doo. Jego nogi są warte fortunę, a kombosy zabójcze!

wet pomijając fakt, ze prócz roku w plecy europejscy gracze otrzymują 10 klatek na sekundę animacji mniej (wersja NTSC – 60 k/s, wersja PAL – 50 k/s). Różnicę dostrzeże każdy, komu będzie dane obejrzeć obie wersje (zabieram jeden procent z oceny wersji PAL, mam obie).

Jak TEKKEN 2 wygląda w stosunku do VIRTUA FIGHTER 2? Osobiście uważam, że graficznie w dalszym ciągu wygrywa VF2 (wyższa rozdzielczość!). Jeśli zaś chodzi o miodność, na początku wydawało mi się że lepszy jest TEKKEN 2 (w końcu VF2 ma już dobrze ponad rok!). Zgadza się, w tej grze jest coś fascynującego, coś, co nie pozwala odejść od konsoli przez długie godziny, niemal czuć każdy cios na własnym ciele...Jest jednak mały minus, po pół roku wszytko już widziałeś, znasz wszystkie kombosy i odpowiedzi...w VF2 nigdy nie można się niczego spodziewać.!TEKKEN 2 to najlepsza gra na PlayStation jaką w tej chwili można kupić. To gra, dla której warto kupić tę konsolę. Co ja mówię, to gra, dla której warto nie jeść i nie spać! Każdy, kto posiada PlayStation, a nie planuje inwestycji w TEKKEN 2 robi największą głupotę w swoim życiu!!!

Gulash

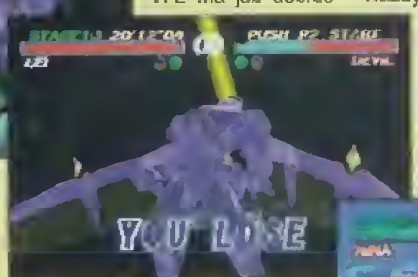
OCENA: 98%

PeCetowcy! Na SS CD'41 znajdzie-

cie dwa filmy w formacie AVI. Pierwszy to intro, drugi zaś to zapis mojej walki. Pamiętajcie jednak, że filmik (20 klatek na sekundę) nie oddaje prawdziwej płynności animacji (50 k/s)! Obejrzyjcie i poważnie zastanówcie się nad rozbudowaniem domowego zestawu... PC o konsolę!

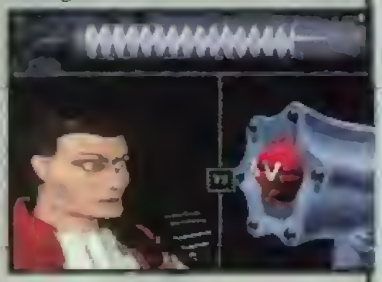
Podczas walki w każdej chwili można wyświetlić sobie listę ciosów swojej postaci, to pomaga przy nauce! Nie są to jednak wszystkie kombinacje.

DEVIL jest końcowym bossem dla każdej postaci. Często strzela z lasera, który zabiera ponad połowę energii! Na ścianach wiszą lustra, w których odbija się całe pole walki. Efekt po prostu miażdży!



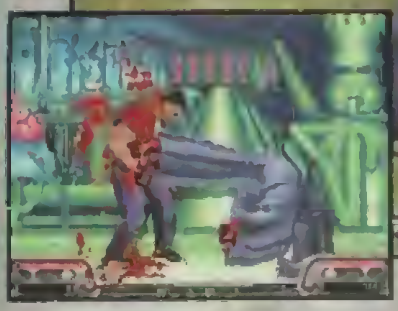
Każda z postaci (nawet sub-bossowie!) ma własne renderowane zakończenie. Najpierw przejdź grę wszystkimi postaciami, a na samym końcu graj jako Kazuya (prawdziwe zakończenie turnieju).

Przemawiał dziad do obrazu, a obraz do niego ani razu.



PRZERZUCENIE – każdy zawodnik może przerzucić przeciwnika, wystarczy podejść bardzo blisko i wcisnąć dowolną rękę (r lub R).

MASAKROWANIE – szybka seria ciosów nie do zablokowania, wystarczy podejść blisko przeciwnika i wcisnąć dowolną nogę (n lub N).



XENOPHAGE

Gdzieś głęboko w kosmosie znudzona swoimi rozrywkami rasa obcych postanowiła urozmaicić sobie monotonię szarego dnia. Porwawszy przedstawicieli gatunków żyjących we wszechświecie urządzili wielki turniej. Zwycięzca turnieju będzie miał szansę zginąć z rąk Wielkiego Mistrza, przegrani sprowadzą zagładę na całą swoją rasę...

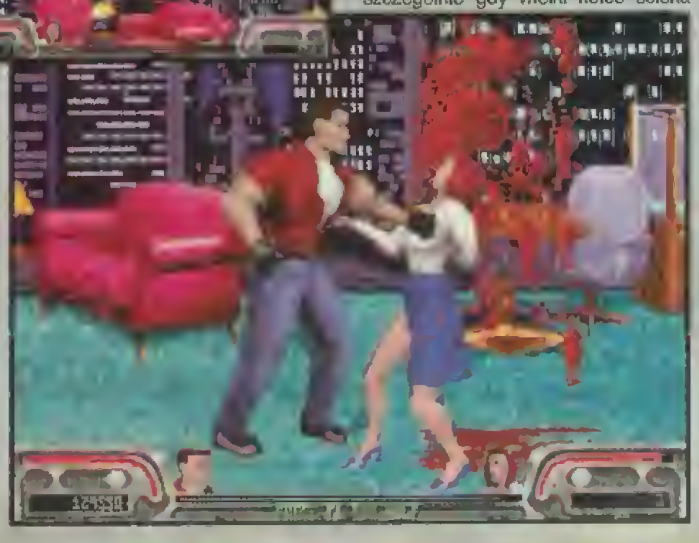
XENOPHAGE to nowe PeCetowe mordobicie, które firmuje znana z produkcji shareware firma APOGEE. Do walki staje ośmiu zawodników (i dwóch bossów) z najdalszych zakątków galaktyki, różniących się od siebie przede wszystkim wyglądem. W grze występuje tylko dwoje ludzi: Nick i Selena, reszta zawodników to kreatury o kształtach nie zawsze humanoidalnych. Każda z postaci ma kilka ciosów specjalnych i fatality (zwane MEAT). Całość przypomina nieco PRIMAL RAGE, a to ze względu na dziwne metody walki potworów.

XENOPHAGE jest grą wykonaną bardzo ładnie, pracuje nawet w wysokiej rozdzielczości (640x480). Wszystkie postacie i tła zostały bardzo szczegółowo wyrenderowane. Na uwagę zasługuje opcja CAMERA ZOOM, po włączeniu której kamera powiększa widok gdy zawodnicy zbliżają się do siebie. W przeciwieństwie do PRAY FOR DEATH (opis w SS'40), gdzie powiększają się piksele tworząc siateczkę na ekranie, zbliżenie jest bardzo wyraźne, a postacie zajmując niemal cały ekran są bardzo dobrze widoczne. Można też ustawić kilka innych parametrów takich jak obfitość tryskającej krwi, cienie, detale... można w końcu grać w niskiej rozdzielczości, ale gra traci wtedy bardzo dużo. Muzyka i efekty dźwiękowe stoją na przyzwoitym poziomie, ale słyszeliśmy już lepsze. Za to bardzo fajnie brzmią ogłosy wydawane przez bijące się stwory, szczególnie gdy wielki koleś ściska małego (a krew sika na boki). Wstukanie podczas gry z klawiatury słowa „STAIN" powoduje, że krew nie znika lecz zostaje na podłożu.

Sterowanie jest dosyć proste, poza klawiszami kierunkowymi są cztery ciosy – dwa lekkie i dwa mocne. Nieco dziwnie wyglądają skoki, są wysokie i raczej nie przydają się podczas walki. Właściwą wymianę ciosów prowadzi się raczej na ziemi, w bliskiej odległości od przeciwnika. Do pewnego stopnia jest to przyjemne, później zaczyna brakować nieco dynamiki. Regulowany poziom trudności pozwala na dostosowanie gry do swoich możliwości, radzę jednak od razu zaczynać od najwyższego – na niższych możecie szybko się znudzić, jest po prostu bardzo łatwo.

XENOPHAGE jest warte dłuższego rzutu okiem. Gra prezentuje się całkiem nieźle, krew tryska na lewo i prawo, a odrywanie głów na końcu walki to bardzo przyjemne zajęcie. Przydałoby się jednak nieco więcej miodności, to nie jest gra, która trzyma przy komputerze przez wiele godzin (jak TEKKEN 2 !!!).

Gulash



BAT

Bat to czerwona krzyżówka nietoperza z człowiekiem. Umie latać i unosić się szybko w powietrze. Bat pochodzi z bardzo mrocznej planety wampirów. Gdy tylko będzie mógł, wyssie całą krew z przeciwnika.

Spin Attack	Dół, Dół-Przód, Przód, R
Nose Spin	Tył, Przód, R
Fly	trzymaj Górę i nawalaj r
Flying Attack	Góra, R
Around Kick	Dół, Dół-Tył, Tył, Tył, N
Head to Ground	n, Przód, Tył
MEAT	Góra, Przód, R

NICK

Nick jest byłym komandosem, wyszkolonym w technikach zabijania. Znudzony cywilizacją żyje samotnie głęboko w lesie. Nick potrafi znakomicie kopać, a nawet wyprowadzić atak polem siłowym.

ForceField	Dół, Dół-Tył, Tył, R
Cartwheel	Tył, Przód, N
Upward Punch	n, Tył, R
Upper Punch	Góra-Przód + R
Combo Punch	n, Tył, R, Góra, R
MEAT	Dół, Dół-Tył, Tył, N

PODSTAWOWE WIADOMOŚCI

r – Ręka
R – Mocna Ręka
n – Noga
N – Mocna Noga

Apogee'96

PC CD 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 37 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

Za: warto obejrzeć, nawet ładna!
Przeciw: trochę za mało miodna...

OVERKILL „MEAT MOVE" – gdy pojedynek się zakończy, ekran robi się czerwony. Można wykończyć przeciwnika (urwać mu głowę) podchodząc blisko i wykonując cios MEAT.

RESURRECTION – wskrzeszenie. Znokautowany zawodnik może być wskrzeszony (z niewielką ilością energii) poprzez wykonanie odpowiedniej sekwencji ruchów. Dla wszystkich zawodników jest to wciskanie klawiszy kierunkowych zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara: Góra, Góra-Prawo, Prawo, Prawo-Dół... itd.

POST MORTEM HUMILATION – opcja dla prawdziwych sadystów, można bić martwego przeciwnika przez krótki czas (są za to punkty!).

MOUTH

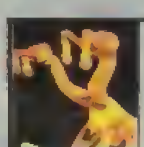
Mouth ma wielką niebieską głowę i czerwone oczy. Porusza się na czterech nogach, ma dwie długie ręce, z których często robi użytek. Przybył ze świata będącego jednym wielkim obserwatorium astronomicznym.

Ball Throw	Tył, Tył-Dół, Dół, R
Flying Attack	Góra, Dół N
PunchGround	r, tył, R
MEAT	Dół, Dół-Przód, Przód, R

WORM

Worm to prawdziwy robal, niebiesko-szara kreatura z czterema kończynami. Został stworzony w laboratoriach genetycznych pewnej rasy. Porusza się szybko po ziemi, szybko też atakuje.

Flying Spin	Tył, Przód, N
Upward Punch	Góra-Przód + R
Quick Spin	n, Tył, R
MEAT	Dół, Dół-Przód, Przód, N



SPIKE

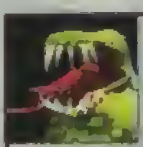
Spike to żółty stwór podobny do pająka. Jest jednym z najgroźniejszych wojowników, pochodzi z obrzydliwej planety larw. Podobnie jak BAT z lubością wysysa krew swoich ofiar, jest też bardzo szybki.

High Spit	Dół, Dół-Przód, Przód, R
Low Spit	Tył, Dół-Tył, Dół, R
Tail Spike	n, Przód, Tył, N
MEAT	Dół, Dół-Przód, Przód, N

SQUID

Wielki, pomarańczowo-brązowy obcy z długimi mackami. Jest wielki i silny, a pochodzi z całkowicie zrobotyzowanej planety. Dobrze atakuje z góry spadając na głowę przeciwnika.

ForceField	Dół, Dół-Tył, Tył, N
Flying Attack	Góra, Dół, R
Punch Across	r, Tył, R
MEAT	Dół, Dół-Tył, Tył, R



TOAD

Toad jest podobny do wielkiej zielonej jaszczurki z wielką szczęką. Przybywa z planety, którą w większości pokrywają bagna. Obrośnięty kolcami ogon jest znakomitą bronią.

Fast Attack	Tył, Przód, R
Projectiles	Tył, Dół-Tył, Dół, R
Tail Swipe	Dół, Dół-Przód, Przód, P
Tail Toss	n, Tył, R
MEAT	Dół, Dół-Przód, Przód, N

SELENA

Selena to dziewczyna z dużego miasta chodząca na spotkania figi kobiet, na których uczy się obrony przed gwałcicielami. Jej długie nogi są bardzo niebezpieczne, podobnie jak pole siłowe.

ForceField	Dół, Dół-Przód, Przód, R
Spin Kick	Tył, Przód, N
Handstand Kick	Góra, N (trzymać)
Fast Jump Over	n, Tył, N
MEAT	Dół, Dół-Przód, Przód, N

MULTIMEDIALNY ROCZNIK PIŁKARSKI

Sezonu 1995-1996

HIT

- Ligi w Europie
- Europejskie puchary
- Euro'96

Szczegółowe dane o 2000 meczach, 72 klubach i reprezentacjach krajów. Sylwetki 1600 piłkarzy.

46 minut videoclipów ukazujących 136 najładniejszych goli.

- Rekomendowany komputer: Pentium, CD-ROM 4xspeed, SVGA
- Zamówienia telefonicznie **(055)334257**
- Sprzedaż wysyłkowa za pobraniem pocztowym

CENA: 50 ZŁ **STUDIO KOMPUTEROWE Tomasz Kucharski**

NCAA CHAMPIONSHIP BASKETBALL

GTE Entertainment'96

PC 95 1 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI
Autoryzowany dystrybutor: CD Projekt | zapowiedź: brak

Za: Nastrój, animacja
Przeciw: Dało podań, mało wsadów.

Na nadmiar gier koszykarskich narzekać się nie da. Na PC na uwagę zasługują w zasadzie tylko dwa tytuły: NBA LIVE z EA oraz NCAA BASKETBALL (BETHESDA, a obecnie część GTE ENTERTAINMENT). O ile jednak ta pierwsza to przede wszystkim techniczna perfekcja „elektroników" i nastawienie na rozrywkę, to fundamenty NCAA BASKETBALL leżą w symulacji tego, co naprawdę dzieje się na koszykarskim parkiecie.

PODSTAWY

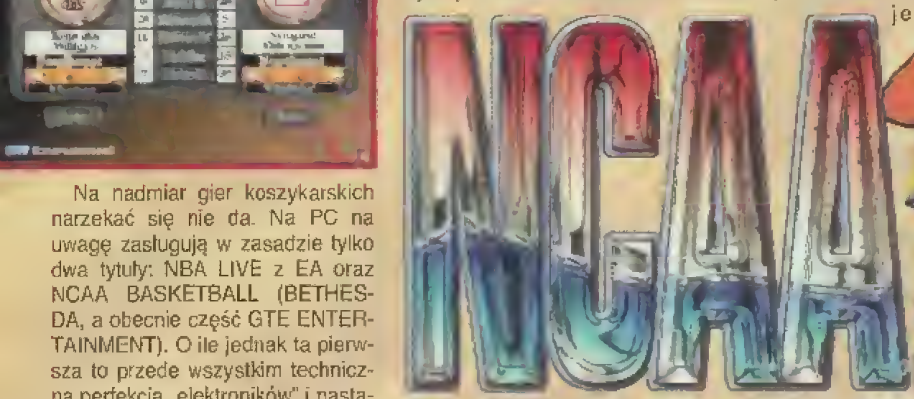
NCAA czyli uniwersytecka liga koszykówki składa się z 64 zespołów podzielonych na dwie konferencje po cztery dywizje w każdej. NCAA CB oferuje możliwość grania każdą z tych drużyn. Na kompakcie upakowano sporo grafiki, masz tu ich herby i symbole, różne widoczki z nimi związane, a co więcej – dokładny wygląd każdej z hal sportowych w jakiej rozgrywają się mecze NCAA! Tak więc mecze nie toczą się już w jednej uniwersalnej sali lecz za każdym razem podziwiać możesz nowe otoczenie.

NCAA CHAMPIONSHIP BASKETBALL umożliwia grę w dwójkę na jednym komputerze, a także przez modem lub sieć.Sztuczna inteligencja komputera została w NCAA CB znacznie rozwinięta. Twoi zawodnicy nie pozostają tylko pozycjami w statystykach, lecz będą w ciągu sezonu rozwijać swe umiejętności, czy dopasowywać się do gry drużyny. Jest to istotny wynalazek, nie stosowany dotychczas w innych grach sportowych.

OPAKOWANIE

Chociaż grafika pozostała na poziomie VGA (tak jak we wcześniejszym NCAA: THE ROAD TO THE FINAL FOUR) to jednak zastosowano w niej nowe, zaawansowane techniki graficzne. Sala wydaje się naprawdę trójwymiarowa, gracze różnią się wzrostem i posturą, na lakierowanym parkiecie widać zarówno cienie jak i odbicia ich sylwetek. Czepiać się można jedynie pracy kamer, które zamiast śledzić piłkę, statycznie pokazują ciągle tę część boiska, na której toczy się gra.

Świetnie dopasowana została oprawa dźwiękowa. Popiskiwanie butów na lakierowanym parkiecie, stuk odbijanej piłki, głuchy pogłos katowanej obręczy czy wreszcie kojący ucho szelest siatki po udanym rzucie – wszystko jest tutaj. Spontanicznie reagująca publiczność na przemian wyje lub klaszcze. W przerwach uniwersytecka orkiestra przygrywa jakieś musicalowe kawałki – słowem atmosfera jak na prawdziwym meczu.



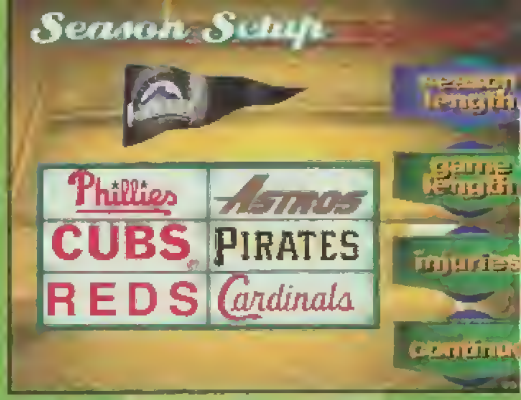
ZAWARTOŚĆ

NCAA CHAMPIONSHIP jest generalnie grą zręcznościową, elementów menedżerskich nie ma tu wcale. Jedynym wyjątkiem jest wybór młodych graczy z draftu (jeśli wybierzesz taką możliwość). Poza katowaniem joysticka musisz jedynie pamiętać o kilku obowiązkach trenera: zmianie zawodników oraz ustaleniu ogólnych zasad ataku (gra pod kosz, rzuty z daleka itp.) i obrony (strefowa, jeden na jeden itd). Podobnie jak większość sportowych gier amerykańskich, tak i ta ogranicza się niestety tylko do jednego sezonu. Przed sobą masz więc tylko sesję zasadniczą i emocjonujące finały – playoff. Co najwyżej można zacząć sezon od nowa. Szkoda, że nie można grać sezon po sezonie, byłoby to o wiele bardziej emocjonujące.

Pod względem atmosfery boiska i odwzorowania graczy, NCAA z pewnością dystansuje niegdysiejszy przebój: NBA LIVE. Pobieżne przyjrzenie się obu grom ujawnia różnicę klasy w odwzorowaniu sylwetek i zachowania zawodników. W NCAA duży nacisk położono na jak najbardziej naturalny (choć i tak jeszcze daleki od doskonałości) wygląd graczy oraz na różnorodność ich zachowań. Zgrzytem jest jedynie słaba symulacja piłki, która nie zawsze znajduje się tam gdzie powinna, nie mówiąc już o jej mało przekonywującym wyglądzie.

Sterowanie graczami odbywa się za pośrednictwem joysticka lub klawiatury, chociaż szkoda, że nie można grać myszą (jest wszak zawsze pod ręką). Jednak mysz byłaby w tej wymagającej szybkości i dokładności grze zbyt mało precyzyjna – kluczem do gry są przecież podania, szybkie zwody i rzuty. W koszykówce uniwersyteckiej gra jest nieco inna niż w NBA. Możliwość stosowania obrony strefowej ogranicza przydatność indywidualnych dryblingów. W grze nie ma chwili oddechu, uspokojenia przed akcją. Wszystko rozgrywa się w dużo większym tempie – co jednak nie przekłada się na większą widowiskowość. Liczy się wysiłek zespołu a efektowne wsady, bloki czy zwody należą do rzadkości.

Pejotl



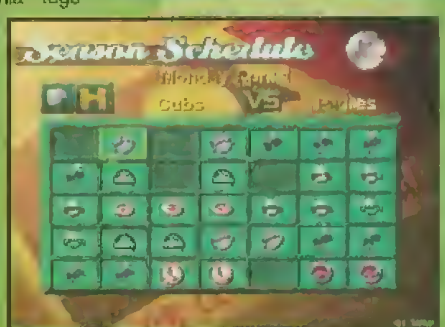
TRIPLE PLAY'97

VIRTUAL STADIUM BASEBALL

Wszyscy chyba już przyzwyczailiśmy się do prymatu ELECTRONIC ARTS w różnorakich komputerowych sportach. Dywizja E.A.SPORTS jest odpowiedzialna za serie NBA, NHL, PGA oraz FIFA. Ostatnio spod jej ręki wyszedł TRIPLE PLAY – debiut w dziedzinie baseballu.

Profesjonalizm wykonania tego produktu widać przede wszystkim w fenomenalnej oprawie graficznej, doskonałym dźwięku i megamiodności. Mamy do wyboru kilka rodzajów rozgrywek: pojedynczy mecz, cały sezon lub fazę playoff oraz opcję treningową. Gra charakteryzuje się olbrzymim poziomem realizmu, a to dzięki wykorzystaniu wszystkich liczących się w USA zespołów oraz uwzględnieniu najświeższych danych dotyczących zawodników, zresztą noszących prawdziwe nazwiska. Umiejętności graczy oddają ich rzeczywiste możliwości gry na boisku, co wielbicielom tej mało popularnej w naszym kraju dyscypliny sportu z pewnością się spodoba.

TRIPLE PLAY'97 zawiera kompletne statystyki i posiada mnóstwo opcji, które dla początkującego gracza mogą się okazać czarną magią.



E.A. Sports'96

PC [illegible] 2 CD

486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 26 MB HDD

VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

[illegible] 12 dyskietek

CD[illegible] [illegible] MegaDrive

Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: brak

[illegible] (PC CD)

[illegible]: Doskonały baseball, vademecum baseballisty.

Po konsultacji z profesjonalistą, aktywnym miłośnikiem baseballu, dowiedziałem się, że opcji mogło by być troszeczkę mniej, bowiem nawet jemu sprawiały one trudności. Problemy były nie tyle merytoryczne, co raczej wynikały z wygodnictwa – w końcu zabawa nie polega na ciągłym jeżdżeniu po menusach i przełączaniu opcji.

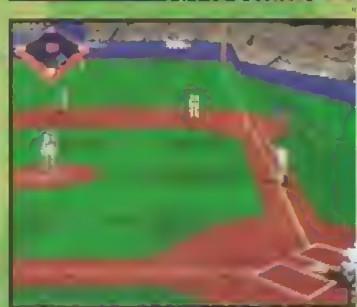
Gra prezentuje dokładnie to, co powinna mieć w sobie symulacja baseballu, czyli przede wszystkim miodność. Mecz pokazywany jest z wykorzystaniem opracowanego już dla FIFA'96 systemu Virtual Stadium. Technicznie polega to na tym, że pojedynki obserwujemy z kilku punktów wyjściowych – kamera podąża za piłką, zupełnie jak podczas transmisji telewizyjnych. Od strony praktycznej stanowi to rewelacyjne rozwiązanie, bowiem nic nie jest w stanie umknąć naszej uwadze. Niby patrzymy na monitor, a mamy wrażenie, że jesteśmy na boisku! To wrażenie pogłębiają trzy widoki przy odbijaniu i miotaniu piłki oraz pięć widoków całego pola gry. Jak na baseball to bardzo dużo.

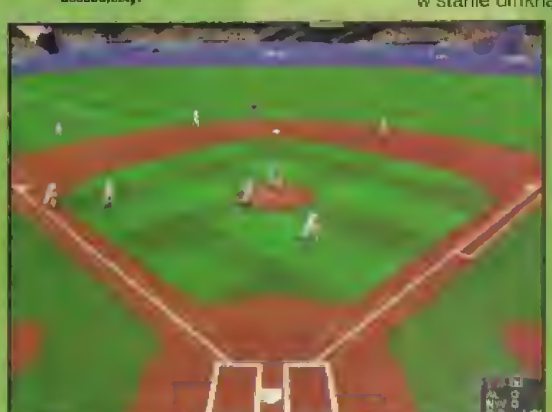
Bardzo ważna jest również duża dynamika rozgrywanych meczy. Fazy miotania, odbijania piłki i zdobywania kolejnych baz nie nudzą się nawet graczom przyzwyczajonym do „szybkich" dyscyplin sportu. Dlaczego mają się nudzić, skoro na dużym ekranie pojawiają się jeszcze dwa małe okienka przedstawiające graczy przy bazach? Podczas meczu towarzyszą nam świetne komentarze i żywiołowe reakcje publiczności, przesamplowane z najlepszych stadionów. Po kilku godzinach grania i wykonaniu precyzyjnego wybicia piłki poza obręb stadionu (tzw. Home-Run) poczułem się niczym mistrz świata.

Animacja zawodników wykonana została perfekcyjnie, a to dzięki zastosowaniu Enhanced Motion Capture. Jako ciekawostkę podam fakt, że to właśnie ELECTRONIC ARTS opatentowała poklatkową rejestrację ruchu żywego zawodnika i przenoszenia go na komputer. Obecnie ta technika została udoskonalona, co widać na kilometr. Szczególnie gdy wykonujesz w miarę statyczne fazy meczu. W połączeniu ze skalowanymi graczami i boiskiem (doskonała perspektywa) efekt końcowy jest wprost zabójczy.

TRIPLE PLAY'97 jest grą przeznaczoną dla każdego baseballisty – zarówno zaawansowanego, jak i początkującego. Polecam ją wszystkim. Dzięki niej można naprawdę polubić baseball i zrozumieć, do czego pierwotnie używano tych popularnych w naszym kraju patek.

Wicik





NBA FULL COURT PRESS

Na PC nie ma dobrej koszykówki! Co prawda E.A.SPORTS wydała NBA LIVE'96 (opis w SS'33), zaś ACCLAIM – NBA JAM (opis w SS'31), ale żadna z tych gier nie spełnia pokładanych nadziei. Najbardziej zawiodła mnie NBA LIVE, w którą nie da się grać na PC, w przeciwieństwie do doskonałej wersji na PSX. Z kolei NBA JAM nie ma wiele wspólnego z prawdziwą, korzenną koszykówką, bowiem gra się w niej dwóch na dwóch i wykonuje nieprawdopodobne zagrania, nie mające nic wspólnego z rzeczywistością (bardzo lubię tę grę ale rozprawiamy o „prawdziwym" baskecie). Ku mojemu zaskoczeniu z bardzo ciekawą propozycją koszykówki wyszła firma MICROSOFT, coraz śmielej poczynająca sobie ostatnio na rynku gier komputerowych. Swoją najnowszą grą NBA FULL COURT PRESS ma szansę skupić uwagę wielbicieli komputerowej koszykówki.

Ponieważ producentem jest MICROSOFT, gra działa tylko w środowisku Windows'95. W NBA FULL COURT PRESS może grać od jednego do czterech graczy, połączonych modemami lub siecią. Gra zawiera kilka ciekawych wariantów rozgrywek. Pojedynczy mecz przeznaczono głównie dla minimum dwóch osób; rundę play-off; zwykły trening, w którym pocwiczyć można rzuty i zagrania oraz pełny sezon w najwspanialszej, koszykarskiej lidze świata – NBA. Do dyspozycji masz 29 zespołów, dwie ekipy ALL STARS i wszystkie najświeższe i najprawdziwsze nazwiska. Zauważyłem nawet młodziaków pościąganych z Draftu. Tak więc Rainman, Mailman, Szybowiec, Shaq Attac i spółka staną się posłuszni twym obłędnym dokonaniom na 29 parkietach w halach sportowych USA i od niedawna także Kanady. Naturalnie każdy fanatyk basketu ma możliwość wglądu w tysiące statystyk i zestawień, którymi upajają się nie tylko Amerykanie.

Meczom towarzyszą wysokiej jakości fachowe komentarze Kevina Calabro, które ten wykrzykuje podczas efektownych wsadów, zbiórek, bloków i ciekawych zagrań. Gość jest niezły, momentami przewyższa nawet komentarze z FIFA'96! Podobno przesamplowano nawet wrzaski publiczności ze wszystkich dwudziestu dziewięciu parkietów NBA, co ma symulować efekt rozgrywania meczów na obcym terenie. Zestaw odgłosów charakterystycznych dla starć pomiędzy zawodnikami, pisku butów oraz odbijającej się wszędzie piłki dopełnia wrażenia autentyczności.

Przed wybiegnięciem dwóch piątek na parkiet masz możliwość ustalenia własnej taktyki, ustawienia składu i użycia dowolnej opcji. Jest tego tak dużo, że na początku będziesz miał problemy z właściwym wyborem. Prawdziwy koszykarz zostanie natomiast zauroczony, bowiem raz ustalona taktyka i sposób krycia sprawdzają się potem na deskach. Właśnie to się najbardziej w grach sportowych liczy – umiejętne połączenie rzeczywistości z komputerową symulacją.

Po prezentacji zawodników i gwizdku sędziego uwagę przykuwają starannie narysowani i animowani koszykarze. O to aby slam dunk wyglądał jak slam dunk, zbiórka jak zbiórka, a gleba jak gleba, zadbała technika motion capture. Podobno każdy z ok. 250 faciów ma swoje unikalne ruchy. Na uwagę zasługuje także szczegółowość animacji, która przy poklatkowej analizie akcji robi piorunujące wrażenie.

Niestety, mecz widziany jest tylko w widoku izometrycznym. W porównaniu do wielokamerowego NBA LIVE jest to mizerne osiągnięcie. To właśnie brak tzw. wirtualnego środowiska jako niepisanego standardu w grach sportowych, powoduje drastyczne obniżenie oceny gry. Przez statyczny, izometryczny widok tracą na uroku powtórki, które robią tak niezwykle wrażenie w NBA LIVE. Poprzeczka została ustawiona wysoko, jednak trzeba pamiętać, że NBA LIVE to poza tym głównie nic nie znaczące fajerwerki.

Windows'95, nowoczesne karty graficzne i monitory pozwalają na uzyskanie niespotykanych dotychczas rozdzielczości, które w przypadku NBA FCP osiągają od 640x480 do 1280x1024! Maksimum wyciągnięte na moim złomie wynosiło 800x600 punktów. Muszę przyznać, że w zupełności mi to wystarczyło. Aby spokojnie móc grać i nie obawiać się o zwolnienia czy zadławienia się komputera, wypada mieć minimum Pentium 100 i 16 MB RAM. Oczywiście gra pójdzie na 486 ale trzeba wtedy wyłączyć detale, a bez nich nie warto grać. Jeśli nie lubisz grać w okienku, możesz przełączyć się na pełnoekranowy tryb. Stracisz wówczas wgląd w to, kto znajduje się przy piłce, czy jest zmęczony itd.

NBA FCP jest grą piekielnie miodną. Gdyby ukazała się na rynku rok temu, odniosłaby spory sukces, a ponieważ nie idzie z duchem czasu (brak wirtualnego środowiska), zyska prawdopodobnie uznanie wśród nielicznej grupy ludzi, do której m.in. zaliczam się ja wraz z paroma kumplami, którzy pomogli mi w testowaniu.

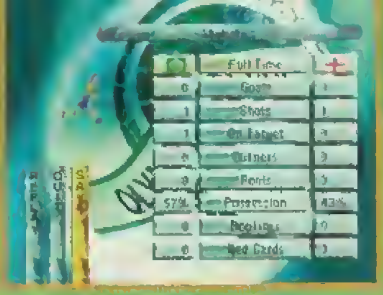
Wicik

Microsoft'96

PC ... 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 20 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS
Autoryzowany dystrybutor ... zapowiedź: grudzień
Microsoft PC CD

Za: Bombowa koszykówka! Wreszcie coś do pograniа
Przeciw: Konserwatywne rozwiązania czynią ją przestarzałą

ATLANTA 1996
OLYMPIC SOCCER



Firma US GOLD z okazji zakończonych niedawno Igrzysk Olimpijskich w Atlancie sprytnie postąpiła wydając dwie gry sportowe: OLYMPIC GAMES (opis w SS'39) oraz OLYMPIC SOCCER.

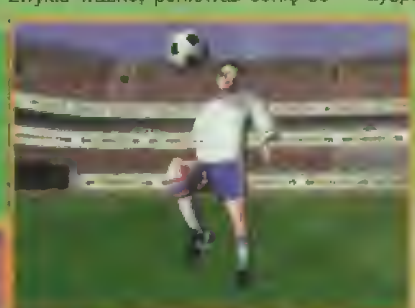
OLYMPIC SOCCER jest zręcznościową symulacją piłki nożnej o wielu obliczach. Gra wywołała w branży komputerowej kontrowersyjne i nie do końca sprawiedliwe opinie. Większość z nich była z gruntu negatywna – ludzie po prostu nie lubią tej gry. Dziwne i zastanawiające, bo OLYMPIC SOCCER to bardzo solidna produkcja.

Do dyspozycji jest kilka trybów prowadzenia rozgrywki. Najważniejszym jest możliwość rozegrania turnieju olimpijskiego, w którym udział bierze szesnastu finalistów. Do tego dochodzi jeszcze tryb arcade z 32 uczestnikami, liga (3 do 16 drużyn) oraz mecz towarzyski. Maksymalnie w grze uczestniczyć może czterech graczy. Na krążku zamieszczono większość narodowych jedenastek, łącznie z reprezentacją Polski. Niestety, nazwiska wszystkich piłkarzy nie mają nic wspólnego z rzeczywistością, co już na starcie odejmuje grze kilka punktów. Dziwię się dlaczego autorzy nie pomyśleli o tak ważnym detalu, a wykupili prawa od MKOL na używanie logo Atlanta'96. Być może wynika to z nastawienia się na rynek amerykański, który nie ma zielonego pojęcia o gwiazdach futbolu.

OLYMPIC SOCCER posiada trójwymiarową grafikę, w czym nie ma nic nowego. Po raz pierwszy zastosowano za to trójwymiarowe postacie zawodników, którzy nie są wprawdzie pokryci teksturami (jak w FIFA'97), ale rozwiązanie to jest pionierskie. Zaowocowało to tym, że piłkarze otrzymali ponad 20 różnych zachowań, co bardzo dobrze widać na boisku podczas gry. Z drugiej strony postacie są kanciaste i często nakładają się na siebie psując ogólne wrażenie.

Wektorowe środowisko umożliwiło przedstawienie meczu na wzór transmisji telewizyjnych przy użyciu osiemnastu różnie rozmieszczonych kamer. Największe wrażenie robi to przy wyświetlaniu powtórek po strzelonej bramce lub przeprowadzeniu ładnej akcji. Boisko i publiczność wyglądają zupełnie dobrze pod warunkiem, że grasz w wysokiej rozdzielczości. Jeśli zdecydujesz się na Lo-Res, cała gra straci urok i sens. Tak więc potrzebny będzie superszybki komputer, wyposażony w najnowszej generacji Pentium i nowoczesną SVGA. Posiadacze Pentium 100, czy 486-tek, zmuszeni będą grać w pośredniej rozdzielczości (320x240). Od biedy można się do niej przyzwyczaić. Gdy jedenastki wybiegają na boisko publika zaczyna szaleć, z trybun rozbłyskują flesze, zaś ze studia komentatorskiego uaktywnia się doskonale znany Alan Green. Po gwizdku sędziego już po kilku akcjach uwagę przykuwa olbrzymia dynamika meczu (pod warunkiem posiadania szybkiego komputera), objawiająca się superszybkim przemieszczaniem się kamery w ślad za piłką. Przy ustawieniu kamery pod kątem 55 stopni przemieszczanie się piłki od bramki do bramki następuje w piekielnie szybkim tempie. Czasem aż za szybkim. Dlatego preferuję ustawienie kamery pod kątem 70 stopni lub zupełnie z góry. Wówczas granie nabiera sensu, staje się bardziej taktyczne i pozbawione przypadkowości. A to jest niezwykle ważne, ponieważ cenię sobie czerpanie przyjemności z misternie konstruowanych akcji okraszanych bramką.

Nawet najlepsze przedstawienie meczu i świetna grafika nie znaczą nic, jeśli piłkarz nie jest posłuszny graczowi. W tym przypadku zadbano o to, by gracz czuł się jak pan. Do dyspozycji jest sześciostrzałowy system sterowania, bliższy chyba MORTAL KOMBAT, ale naprawdę sprawdzający się w praktyce. Jako przykład podam rozegranie prostej akcji. Zaczynamy od wyrzutu piłki przez bramkarza. Obrońca przyjmuje piłę na klatę (wciskamy odpowiedni przycisk). Potem podaje piłkę do środka, gdzie przejmuje ją mózg drużyny. Ten z kolei po serii szybkich podań z klepy podaje do skrzydłowego, który po rajdzie skrzydłem dobiega do narożnika boiska. Następnie koleś dośrodkowuje piłę na trzy sposoby – podanie po ziemi na wbiegającego napastnika, mocne dośrodkowanie na wysokości pępka lub wysokie dośrodkowanie. Akcję można niezależnie wykończyć na cztery sposoby – huknąć z pierwszej piły, strzelić na bramkę szczupakiem albo strzelić przewrotką lub głową z wyskoku. Która piłka nożna posiada takie możliwości? Tylko OLYMPIC SOCCER.



OLYMPIC SOCCER cechuje dokładność w egzekwowaniu przepisów ustanowionych przez FIFA (tę prawdziwą, czyli międzynarodową federację piłki kopanej). Wreszcie piłkarz, który w momencie podania znajduje się na pozycji spalonej, zauważany jest przez sędziego. Poza tym mecze rozgrywa się na wielu boiskach, różnych stadionach i przy zmiennych warunkach atmosferycznych.

Gra dorównuje miodnością FIFA'96, w niektórych momentach nawet ją przewyższa, bowiem potrafi być zaskakująca, czasem aż za bardzo realistyczna. Na drugim biegunie stoi nie najlepsza grafika i straszliwe wymagania dla trybu Hi-Res. Jeśli nie straszne są dla ciebie kanciaste wektory lub posiadasz w domu bardzo szybki komputer i znasz się na piłce nożnej bardzo dobrze, zagraj w OLYMPIC SOCCER. W przeciwnym wypadku daruj sobie. Tę grę trzeba poczuć, zrozumieć, polubić, a dopiero potem mówić czy jest dobra, czy nie!

Wicik

US Gold'96

PC DOS/WINDOWS'95 **1 CD**

486DX4/100 ■ 8 MB RAM ■ 35 MB HDD

VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor

Mirage (PC CD) **145 zł**

Komentarz: ekstra piłka nożna, inne spojrzenie na temat, gdyby nie grafika...

BUG

To kolejna (po VIRTUA FIGHTER i BAKU BAKU) konwersja dla PC z konsoli Saturn wykonana przez multiinstrumentalistów z firmy SEGA. Tym razem na warsztat dostała się platformówka, będąca jedną z pierwszych gier dostępnych na tę świetną konsolę. BUG! to nie jest zwykła platformówka, to trójwymiarowa platformówka. Bynajmniej nie chodzi o to, że cała grafika została wcześniej wyrenderowana. Robal będący głównym bohaterem gry porusza się nie tylko w lewo i prawo skacząc i kucając. Może on jeszcze pójść w głąb ekranu, bądź przybliżyć w stronę monitora! Zmiana planu to coś całkowicie nowego (podobnie jak w GEX, gdzie novum stanowiły możliwości jaszczurzych łap) w gatunku platformówek i trzeba powiedzeć, że udało się to znakomicie.

Grafika w BUG!, choć ładna i kolorowa, nie jest niestety tak dobra jak na konsoli (piksele czasem wydają się nieco rozmazane). Za to muzyka i efekty dźwiękowe pozostały znakomite. W grze jest mnóstwo bonusowych plansz, bossów do pobicia i doskonale wyrenderowanych zabawnych scenek. To wszystko umila i urozmaica i tak już miodną grę.

BUG! pracuje jedynie pod Windows'95 w oparciu o pakiet Direct-X, lecz w przeciwieństwie do GEX, BUG! nieco „chrupie". Zdarzają się nieznaczne spowolnienia (jedynie przy grze w bardzo dużym oknie). Jednak gdy przełączysz grę na tryb pełnoekranowy, wszystko automatycznie wróci do normy. BUG! jest kapitalną pozycją dla miłośników platformówek, a szczególnie dla osób, które kiedyś lubiły platformówki, lecz znudził je powtarzający się klimat każdej kolejnej gry tego typu. BUG! jest świeży, odkrywczy i bardzo przyjemny do grania. Może platformówki jeszcze nie umarły?

Kostas Klitoris

Sega PC'96

PC WINDOWS 95 — 6 dyskietek, 2 CD

386DX/33 ■ 8 MB RAM

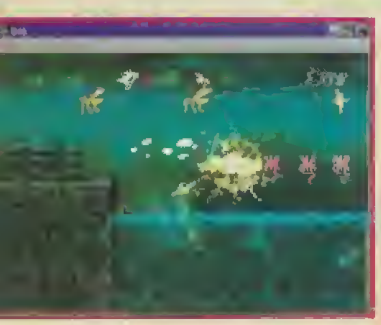
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

Saturn

Autoryzowany dystrybutor — zapowiedź: styczeń

BobMark (PC CD)

75



GEX

GEX – królująca na konsolach 3DO i PlayStation platformówka ukazuje się w wersji dla PC! Gra pracuje jedynie pod Windows'95, gdzie wykorzystując Direct-X, jest szybka i płynna nawet w dowolnie skalowanym okienku. I choć nie wyświetla grafiki w tysiącach kolorów, cały czas jest jedną z najbardziej miodnych platformówek wszechczasów.

Fabuła jest nader prosta: GEX, jaszczur lubiący telewizję pewnego dnia zostaje porwany do wymiaru X przez złego Reza, który pragnie Gexa wypchać i uczynić z niego maskotkę. Perspektywa takiego zakończenia żywota nie jest miła nawet dla jaszczurki. Gex próbuje zatem dotrzeć do Reza i ostatecznie się z nim rozprawić, przechodząc po drodze przez cztery światy (HORROR, CARTOON, KUNG FU i JUNGLE), z których każdy składa się z kilku bardzo zróżnicowanych zarówno graficznie jak i trudnościowo poziomów.

Gex jako jaszczurka łamie wszystkie stereotypy bohatera platformówki. Powodem tego jest fakt, że za pomocą swych pazurów może wspinać się po pionowych ścianach (co daje zupełnie nowe pole do popisu). Muzyka, odgłosy i komentarze są na najwyższym poziomie i znakomicie uzupełniają się ze świetną, przejrzystą grafiką. Miłośnikom gatunku bardzo polecam tę grę, bo dobre platformówki coraz rzadziej ukazują sie na PC.

Kostas Klitoris

Microsoft'96

PC [illegible] — 2 CD

486/66 ■ 8MB RAM ■ ?? MB HDD

VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

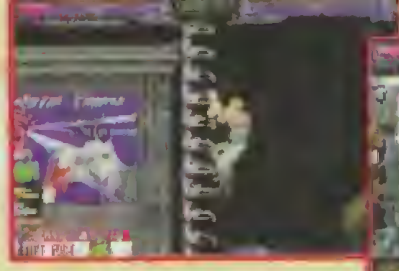
Autoryzowany dystrybutor — zapowiedź: grudzień

Microsoft (PC CD)

75

Za: doskonała platformówka

Przeciw: tylko 256 kolorów... panowie! HiColor!



Gra podobać się będzie osobom z zamiłowaniem do mordobić, ale jak już wspomniałem, tylko przez krótki czas.

Gulash

SKULL-CRACKER

SKULLCRACKER to pseudonim artystyczny niejakiego Mortisa Rigora, specjalisty od bicia, kopania, niszczenia i rozwalania na zlecenie (jego paskudną gębę możecie obejrzeć na screenach). Przed nim kolejne zlecenie zniszczenia, skopania i rozwalenia pewnej organizacji przestępczej (darujcie mi to uproszczenie, ale fabuła gry jest zakręcona jak faworki w karnawale). Mortis prowadząc firmę pod szyldem „MASZ DŁUŻNIKA? ZADZWONI" ma też wspólnika, do walki stanąć może więc pani Penelope Jones (pseudo BONEBREAKER), była pracownica Scotland Yard.

SKULLCRACKER to gra w starym, dobrym stylu DOUBLE DRAGON, z angielska zwanym też „scroller beat'em up". Poruszając się cały czas do przodu sprowadzamy do parteru hordy beznadziejnie głupich nieprzyjaciół ogarniętych obsesją zabijania (to się czuje!). Nieco później można znaleźć różne ciekawe i często użyteczne przedmioty pomagające rozprawić się z wrogiem (np. gazrurka).

Grafika w SKULLCRACKER jest bardzo fajna. Wyraźnie widać, że autorzy czerpali garściami pomysły z klasycznych komiksów-horrorów i tanich filmów z lat sześdziesiątych (np. „Teenage Zombies"). Sylwetki bohaterów, a także ich animacja zostały bardzo dokładnie narysowane, podobnie jak paskudne okolice po których włóczy się nasz bohater (bohaterka). Grę umilają filmiki, podczas których tłusty wieprz będący zleceniodawcą gada jakieś głupoty. Do dźwięku nie można się przyczepić; klimatyczna muzyka i odgłosy mordowania winnych ofiar (sami zaczynali!).

Niestety, SKULLCRACKER szybko robi się nudny. Po godzinie gry widziałeś już praktycznie wszystko, a wprowadzane w miarę parcia do przodu nowości wcale nie dodają do gry niczego nowego.

GTE'96

PC WINDOWS'95 — 2 CD

486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 30 MB HDD

VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

Za: fajna napierzanka, dużo się dzieje

Przeciw: trochę kwaśne ruchy, no i szybko się nudzi

Wersja Windows ◀ ▲ *Wersja DOS*

MK3 WIN'95

MORTAL KOMBAT 3 for Windows'95 różni się od swojego odpowiednika pod DOS jedynie grafiką. Wersja pod Windows'95 pracuje w 32 tysiącach kolorów (wersja DOS w 256), posiada też wiele więcej detali graficznych. Dzięki temu wygląda po prostu lepiej. Porównajcie sami screeny ze starą wersją (opis w SS'31), widać nieznaczne różnice. Miałem nadzieję, że w wydaniu pod Windows'95 będzie dostępna opcja gry przez modem, że będą jakieś nowości w stosunku do wersji dla DOS. Nic z tego, to po prostu „zwykły" MORTAL KOMBAT 3 z ulepszoną grafiką i nowym ekranem opcji ukradzionym prosto z PlayStation oraz nowym sposobem wpisywania kodów (np. na SMOKE'a).

Nie pytajcie jaki sens ma wydanie jeszcze raz tej samej gry. Wiedzą to jedynie bossowie firmy GT INTERACTIVE. Może w USA istnieje szaleńczy popyt na wszystko, co ma na lepkę „Windows'95 compatible"? Chyba tak właśnie jest, bo jakoś nie potrafię wyobrazić sobie u nas tłumów rzucających się do sklepu po nową wersję gry, którą już mają od roku.

Jeśli nie masz jeszcze MK3 i na twoim biurku stoi prawdziwy potwór z szybką kartą graficzną i co najmniej „szesnastką" RAM-u – MORTAL KOMBAT 3 for Windows'95 jest tą lepszą wersją. Jeśli jednak posiadasz już MK3, nie zaprzątaj sobie głowy. Chyba, że jesteś prawdziwym fanem-maniakiem-kolekcjonerem (koniecznie z szybkim sprzętem!). Na nieszczęście nie będzie ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 dla PeCeta, ale na szczęście będzie MORTAL KOMBAT TRILOGY. Na MK TRILOGY czekam niecierpliwie, bo CAGE jednak powraca (SCORPION też będzie, spoks)!

Gulash

GT Interactive'96

PC WINDOWS'95 — 2 CD

P90 ■ 12 MB RAM ■ 2 MB HDD

SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

PlayStation, Saturn, SNES, MegaDrive

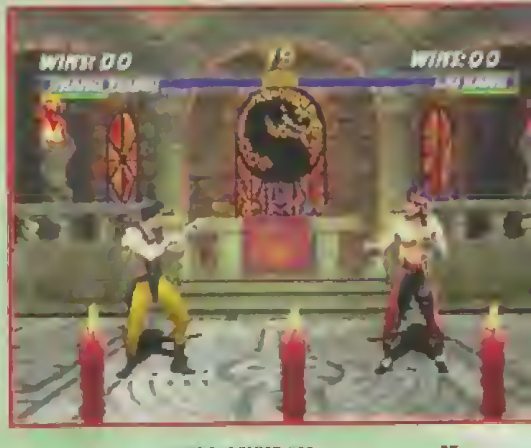
Autoryzowany dystrybutor — zapowiedź: grudzień

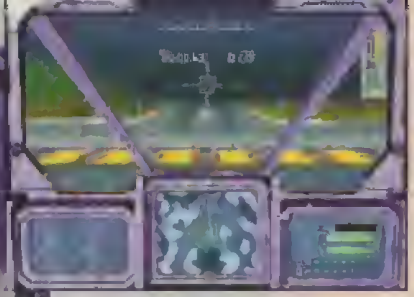
CD Projekt (PC CD)

Za: MK3 rządzi jak diabli! O 10% lepsza grafika.

Przeciw: to ciągle ta sama gra. Masz — nie kupuj!

Wersja DOS ▼ *wersja Windows* ▶





STRIKE BASE

Trójwymiarowe strzelaniny z elementami symulatora lotu zdobyły już ogromną rzeszę zwolenników i nie ma chyba potrzeby dodatkowo ich przedstawiać. Dość powiedzieć, że nie liczą się w nich specjalnie takie rzeczy jak realizm rozgrywki, a jedynie bezpardonowa walka i odjazdowa zabawa. Jeżeli więc twoim „konikiem" są superrealistyczne symulatory, w których warunkiem bezstresowej zabawy jest wyuczenie się trzech klawiatur, to dalszą lekturę możesz sobie darować.

Kiedy w czerwcu 1995 roku na półki sklepowe trafiło TERMINAL VELOCITY (opis w SS'26), w środowisku graczy zwanych Mordercami zawrzało. Tak szybkiej akcji nie widziano, TERMINAL... zupełnie odmienny w stosunku do trochę powolnego i bardziej taktycznego DESCENT doczekał się wreszcie kontynuatora. Czy godnego? Zaraz się przekonamy.

STRIKE BASE to najnowsze dziecko niewiele mówiącej swym szyldem firmy MAX DESIGN. Jakie robi wrażenie? Na początku bardzo duże, samo przedstawienie firmy bardziej wrażliwych zwala z krzesła. Wirujące logo firmy, x-tra muzyka i koleś mówiący basem: „Welcome 2 STRIKE BASE... Three, Two, One, Zero!...". Kewl!

Cokolwiek kanciaste, bitmapowe jednostki wojskowe należą do jednych z lepszych, jakie widziałem. Nie chodzi mi tu o ich wykonanie, ale o koncepcję. Wyglądają sugestywnie, nie to co te żałosne, a wręcz śmieszne pokraki z DESCENT. Wszystkiego dopełniają fachowe animacje, niestety z przeplotem. W dodatku te sugestywne krajobrazy, jest się czym zachwycać. Pod tym względem chłopaki z MAX... dokonali czegoś bliskiego zarządzeniu.

Równie atrakcyjnie prezentuje się oprawa muzyczno-dźwiękowa. Wycie pędzących pocisków laserowych i huk eksplozji prawie doskonale współgrają z podawanymi co chwila meldunkami. Gitarowe riffy pomagają w rytmicznej eksterminacji wroga.

Właśnie, wroga. Pod tym względem STRIKE BASE nie jest nic-a-nic oryginalny. W telegraficznym skrócie: Obcy znów uderzyli! Zburzyli nam kilka baz i wytukli bez litości doborowe grupy Space Marines. Jedynym celem twojej misji jest zemsta!

„Boom Everywhere!..." – esencją gry są, jak nietrudno się domyślić, eksplozje ogień i totalna destrukcja. Nie trzeba, wręcz nie wolno zastanawiać się, czy to, co robimy jest słuszne i prawe. Trzeba strzelać, mordować, bronić własnych baz, unikając jednocześnie własnego zejścia z tego niegościnnego świata. I pamiętaj: Tam, na polu walki to TY jesteś PRAWEM!

Sama gra mimo paru nieznacznych zgrzytów prezentuje się na poziomie nawet kozackim. Cztery rodzaje jednostek bojowych do dyspozycji gracza, multum broni i realistyczne scenerie to jest po prostu to. STRIKE BASE to trudna gra. Dużo trzeba napocić się, by w ogóle ukończyć pierwszą misję. Miłośników gatunku nie trzeba zachęcać, innym wystarczy powiedzieć „warto!".

Przy niewielkiej wprawie można przelatywać (myśliwcem – rzecz jasna) wręcz ułamki metra obok sunącego powoli czołgu. Jest to niezwykle miodna akcja, a przecież zależy to tylko od umiejętności pilota!

Chyba jedynymi, ale jakże znaczącymi mankamentami STRIKE BASE są niejaka „topornośc" w sterowaniu wehikułami i uczucie, że czegoś w grze jednak brakuje. Programiści praktycznie olali wszelkie prawa fizyki oraz zachowanie pojazdu w powietrzu/na lądzie i tu właśnie skiśli. Mimo, iż w grach tego typu realizm liczy się najmniej, to w STRIKE BASE zbytnio daje się to odczuć. Bądź co bądź, ale choć dla przyzwoitości powiew „prawdziwości" świata przedstawionego powinien dać o sobie znać.

Czy STRIKE BASE jest równie dobry jak wspomniany już wcześniej TERMINAL VELOCITY? Czy jest równie szybki, kozacki, jak wyśmienity poprzednik? Czy mamy do czynienia z fenomenem? Odpowiedź brzmi niestety „NIE". Mimo tych wszystkich wspaniałości, gra wydaje się w wielu miejscach niedorobiona, a sterowanie raczej drętwe i sztywne. Bugi te nie uniemożliwiają co prawda spokojnej gry, ale samo ich istnienie jest faktem znaczącym. Fuck'tem, który nigdy nie powinien zaistnieć. Nigdy!

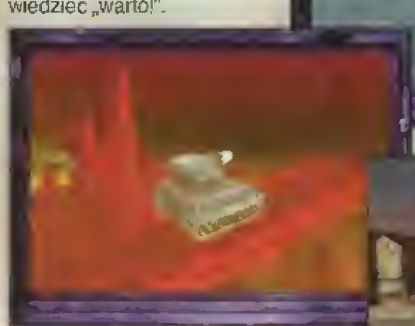
Mamut

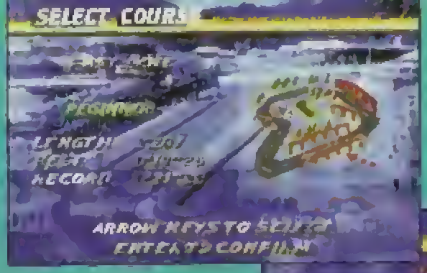
Max Design'96

PC DOS **1 CD**

486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 10 MB HDD
VGA/SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE

Za: Szybka akcja, rewelacyjna muzyka
Przeciw: Niedorobki, topornośc w sterowaniu, poziom trudności.





SPEED HASTE

Wyścigi samochodowe pojawiają się na rynku jak grzyby po deszczu. Miłośnicy czterech kółek muszą coraz częściej dokonywać wyborów, zaś autorzy, wiadomo, za wszelką cenę starają się przyciągnąć gracza. SPEED HASTE to gra, która w założeniu miała zaciekawić zarówno wielbicieli rasowych wyścigów Formuły 1, jak i maniaków nieco bardziej brutalnej rywalizacji samochodów sportowych. Takie wyścigowe dwa w jednym. Trzeba przyznać, że idea przednia. Bo któż nie chciałby za jedne pieniądze mieć DESTRUCTION DERBY i INDYCAR RACING 2? Jednak rzeczywistość nie jest aż tak różowa. W SPEED HASTE, owszem, możemy wybierać rodzaj samochodu, a co za tym idzie charakter wyścigu, ale rozwiązania przyjęte w grze przypominają kiepskie symulatory lotnicze, w których „można" latać różnymi maszynami. Krótko mówiąc zmiana polega na odmiennym wyglądzie deski rozdzielczej i zmianie wyglądu biorących udział w wyścigu pojazdów. Nie ma mowy o dwóch w jednym, jest jedno w dwóch niezbyt różniących się wydaniach.

SPEED HASTE to ani widowiskowe brutalne wyścigi, ani realistyczny symulator superwyczynowych wyścigów. Klimat gry plasuje się dokładnie pośrodku, przy czym nie można nazwać tego położenia złotym środkiem, a raczej dosyć denerwującym punktem, z którego wszędzie daleko. O realizmie można zapomnieć widząc zderzenia przy prędkościach 200 km/h, z których bolidy wychodzą bez szwanku. A na widowiskowość nie ma co liczyć – zderzenie to krótka eksplozja małych kwadracików i nic więcej. Takie rozwiązanie nie pociąga ani wymiataczy-killerów przerabiających na złom każde auto, ani wyjadaczy znających znaczenie każdej śrubki w dowolnym modelu F1.

Noriaworks'96

PC DOS 1 CD

486DX2/33 ■ 8 MB RAM

SVGA/VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Za: Rozwiązanie graficzne

Przeciw: Brak pilotu

Jednak SPEED HASTE nie jest grą złą. Jest po prostu średnia. Jeśli chciałoby się określić minimum programowe dla gry wyścigowej, niewątpliwie ta gra bliska by-

dym poważnym wyścigiem powinieneś zapoznać się z trasą (opcja PRACTICE). Nie obawiaj się zderzeń

jącego klimatu. Jeśli fascynują cię tylko wyścigi wysokiej klasy o określonym charakterze, zastanów się nieco. Jeśli jednak jesteś maniakalnym wielbicielem wyścigów samochodowych i na samą myśl o szaleńczym wymiataniu dostajesz gęsiej skórki, zagraj w tę grę i sam oceń

KaYteck

laby ideału. Pod względem graficznym bardzo ładna. Osiem różnych kolorowych tras z mnóstwem drobnych cieszących oko detali i dokładnie opracowane pojazdy to plusy gry. Tory otaczają rozmaite realistycznie teksturowane obiekty, zaś krajobraz to fajne wieloplanowe tła. Posiadacze Pentium mogą cieszyć się trybem SVGA, zaś dla właścicieli 486 programiści przygotowali tryb VGA. Szata graficzna to najmocniejsza strona tych wyścigów. Szkoda, że autorzy nie postarali się o stworzenie nieco bardziej fascynującego klimatu. O dźwięku ani zbyt wiele dobrego, ani złego nie da się powiedzieć – ot, niemiłosierne wycie wysokoobrotowych silników.

Minimum w wyścigach to możliwość wspólnej jazdy. W SPEED HASTE oprócz różnych możliwości zespolenia (sieć, modem, kabelek) jest też opcja pozwalająca na wspólne ściganie się na jednym komputerze – ekran podzielony na połowy. Do wyboru mamy praktykę, pojedynczy wyścig i wielki turniej. Ścigać się możemy dziesięcioma różnymi pojazdami – pięć bolidów F1 i pięć samochodów wyścigowych. Poszczególne maszyny praktycznie różnią się prędkością maksymalną i rodzajem skrzyni biegów. Nic poza tym. Maksymalnie uproszczone menu. Żadnych efektownych bajerów podczas rozgrywki.

Wszyscy zawodnicy zachowują się bardzo szablonowo – po kilku wyścigach będziesz znał dokładnie taktykę przeciwników. Wykorzystaj fakt, że podczas jazdy możesz nieco ścinać zakręty. Oczywiście przed każ-

i przytarć – twoje autko to niezły kawał twardziela. Bezkarnie możesz zajeżdżać drogę i spychać rywali do bandy, gdyż w tej grze nie ma komputerowych sędziów wykluczających cię z biegu.

Omawiana gra to produkt doskonałych rzemieślników, którzy nie byli w stanie nadać swej grze urzeka-

W dalekiej przyszłości... Ludzie przy użyciu inżynierii genetycznej stworzyli cyborgi – myślące maszyny, posiadające ukryte pod stalowymi pancerzami mózgi. Cyborgi służyły jako tania siła robocza w odległych koloniach, pomagały też w zasiedlaniu nowych planet. Nastąpiło jednak coś, czego nie przewidzieli naukowcy: MUTACJA. Zmutowane cyborgi, wyrżnąwszy wszystkich ludzi na jednej z planet, uczyniły z niej swoją bazę, planując kolejne ataki. Taki stan rzeczy oczywiście nie zadowala korporacji będącej właścicielem sfery, wynajmuje więc elitarnego najemnika aby rozprawił się z mutantami...

GRA...

Jak nietrudno się domyślić tym najemnikiem będzie właśnie szczęśliwy gracz. BEDLAM jest strzelaniną w oczywisty sposób nawiązującą do SYNDICATE (opis w SS'12), w przeciwieństwie jednak do SYNDICATE WARS (SS'40) pozostaje w tym samym, starym klimacie. Od razu chcę powiedzieć, że będę porównywać BEDLAM do SYNDICATE WARS ile wlezie – przecież to konkurencyjne gry utrzymane w tej samej konwencji.

Każda z instalacji opanowanych przez zbuntowane mutanty została podzielona na kilka stref. Zaliczenie wszystkich misji (w myśl zasady strefa=misja) jest równe oczyszczeniu instalacji z nieprzyjaciół, a tym samym przejściu do kolejnej. Wszystkich misji, łącznie z treningową, jest 26 i zapewniają kilkanaście godzin rozrywki. Po wyborze misji pozostaje jedynie uzbroić robota i dać się zrzucić do niegościnnego acz spokojnego jeszcze miejsca. Robotem kierujemy za pomocą myszki, lewym przyciskiem pokazując mu drogę, a prawym strzelając bez ostrzeżenia. Podczas gry przez cały czas obecny jest skaner, który odnotowuje obecność wrogich istot w zasięgu (skaner można później rozbudować). Jest też mapa (niestety jedynie sytuacyjna) pokazująca wszystkie cele, które należy zniszczyć.

Rzadko jednak zdarza się, że do celu wiedzie prosta droga. Dostępu często broni pole siłowe, którego wyłączenie jest możliwe jedynie po przestawieniu odpowiedniej wajchy. Bywa też, że dźwignia znajduje się w innej zupełnie części instalacji, trzeba jej więc poszukać znacząc swoją drogę wypalonymi ruinami (a przeciwnicy nie próżnują, atakują całymi hordami!). Wprawdzie w początkowych misjach można kierować tylko jednym robotem, z czasem jednak, gdy wszystko stanie się bardziej skomplikowane, kontrolować będzie można aż trzy jednostki (a to już prawdziwa siła ognia!).

Bardzo ważną rzeczą w BEDLAM jest uzbrojenie. O ile w SYNDICATE WARS zaczynasz jedynie z uzi, w BEDLAM od samego początku możesz użyć niemal wszystkich broni. Jest z czego wybierać: karabiny, działa plazmowe, rakiety, kilka rodzajów granatów, wielkie bomby. W miarę upływu czasu (i zarabiania forsy) będziesz mieć dostęp do nowych technologii nie tylko dodających nowe zabawki, ale też powiększających siłę obecnych już broni (MISSILE 4 będzie silniejszy od MISSILE 1). Jest to o tyle fajne, że rozwalać i niszczyć można od razu! Nie trzeba czekać, aż naukowcy wpadną na nowy pomysł. Także za genialną uważam opcję, która pozwala na włączenie kilku typów uzbrojenia jednocześnie (w końcu robot może mieć przecież kilka „rąk"). Dzięki temu można naraz pruć z karabinu, rakietnicy i działa plazmowego, w tym samym czasie rzucając granaty. Więcej pożogi, destrukcji, wybuchów!

GRAFIKA...

Chłopaki z MIRAGE pokazali już, że umieją dobrze renderować trójwymiarową grafikę w obu częściach RISE OF THE ROBOTS (opisy w SS'20 i SS'35/38). Mimo niskiej miodności „Powstania Robotów" grafika stała na bardzo wysokim poziomie (można nawet powiedzieć, że grafika starała się zatuszować brak miodności). Mam niejasne wrażenie, że przy tworzeniu gry autorzy posługiwali się trójwymiarowymi obiektami wykorzystanymi już wcześniej w RISE OF THE ROBOTS i RESURRECTION: RISE 2. Podczas intro obserwujemy dwa roboty stojące na pewnego rodzaju mostku, wydaje się on podobny do ekranu opcji z ROTR! Miasta, roboty... wydaje mi się, że już to gdzieś widziałem. Mimo to absolutnie nie widzę przeciwskazań.

Pole walki obserwujemy w rzucie izometrycznym – nieco z góry i z boku (kropka w kropkę SYNDICATE). Obraz można w dowolnej chwili przybliżać i oddalać w czasie rzeczywistym (klawiszami + i –). Nie można natomiast dowolnie kręcić kamerą jak w SYNDICATE WARS, a ja wcale nie uważam tego za wadę!

To co od razu rzuca się w oczy w BEDLAM to kolorystyka. W SYNDICATE WARS wszystko co widzimy to jakieś brudne, ciemne metropolie. W BEDLAM wszystko jest kolorowe, wesołe, aż zapraszające do spalenia czy też obrócenia w niebyt. O ileż większa jest przyjemność ze zniszczenia stojącego na pasie startowym fajnego pojazdu niż ze strzelania do brzydkiego, szarego budynku? A wybuchy w BEDLAM to istny przykład mistrzostwa pirotechnicznego z małym dodatkiem kunsztu grafika! Każdy wybuch wynosi w powietrze setki części, które opadają naokoło. Szczególnie bomba HADES, na oko wysadzająca ze 100 metrów kwadratowych. W BEDLAM oczywiście obecny jest tak wychwalany w reklamach SYNDICATE WARS efekt „light sourcing" – chodzi z grubsza o migotanie światła i wszechobecne refleksy. Jeśli na przykład wysadzisz w powietrze pojazd stojący obok budynku, to na ścianie tego budynku ujrzysz odblask ognia. Efekt jest gorszy niż w SYNDICATE WARS, ale jest.

BEDLAM

GT Interactive'96

PC DOS/WINDOWS 95 1 CD

486DX/33 ■ 8 MB RAM

SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS ■ MIDI

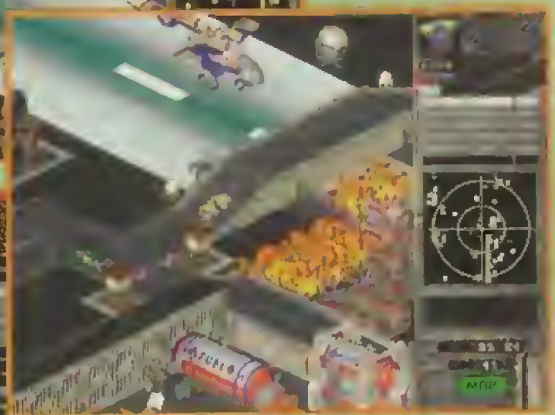
Autoryzowany dystrybutor — zapowiedź: brak

CD Projekt

Za: Spalić! Zniszczyć! Wysadzić!

Przeciw: Brak opcji gry przez modem

Po raz kolejny porównując wykonanie BEDLAM i SYNDICATE WARS lepiej wypada ta pierwsza gra. Grafika jest w niej czysta, kolorowa i... szybka. To, co dzieje się w SYNDICATE WARS w wysokiej rozdzielczości jest nie do przyjęcia. Na potężnej maszynie, z ogromną ilością pamięci i jednej z najszybszych kart graficznych SYNDICATE WARS jest wolne, postacie są brzydkie i koślawe. W BEDLAM jest zupełnie inaczej, wszystko zostało przygotowane po prostu znakomicie!



DŹWIĘK...

O tym, że dźwięk to bardzo istotna część każdej gry wiedzą wszyscy. Często jednak zdarza się, że dobra grafika nie idzie w parze z dźwiękiem. Na szczęście nic podobnego nie można zaobserwować w przypadku BEDLAM, gdzie głośniki prawdziwie tętnią życiem. Wybuchy atakują uszy bogactwem przekazu, który towarzyszy rozwalaniu i podpalaniu na ekranie. Ogłosy strzałów przez długi czas nie wychodzą z głowy, a pokładowy komputerek gada (standardowo) miłym, żeńskim głosem. Są jeszcze przekazy radiowe od przełożonego (istnie faszystowski głos!).

W BEDLAM po raz kolejny znalazła zastosowanie technologia 3D Sound. Trójwymiarowy dźwięk słychać bardzo wyraźnie, np. gdy rozwalamy coś po lewej stronie to odgłosy wybuchów, huki i łomoty dochodzą właśnie z tej strony. Nie sposób też nie wspomnieć o doskonałej muzyce przygrywającej z płyty CD podczas rozpierduchy. Jest po prostu w porządku.

MIÓD?

Miód! Miodności w BEDLAM wystarczy na kilkanaście długich wieczorów, podczas których odgłosy palenia i mordowania nie opuszczą twojej głowy (brakuje niestety gołych babek, ale palenie i mordowanie chyba styka). Misje nie są nużące, a rozwalanie wszystkiego co tylko stoi na drodze jest bardzo przyjemną rzeczą. Gra wprowadza nowości raczej często, dzięki czemu w żaden sposób się nie nudzi. Chyba, że grasz po osiem godzin dziennie, ale przy ośmiu godzinach dziennie nudzi się wszystko (naprawdę, WSZYSTKO!).

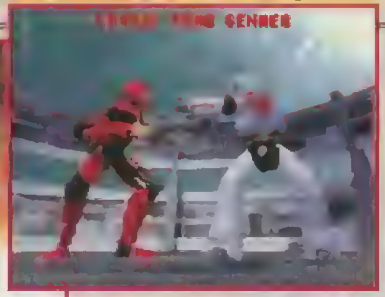
W żaden sposób nie przeszkadza fakt, że momentami robot jest niewidoczny (w SYNDICATE agent znikał np. po wejściu do domu). W przeciwieństwie do SYNDICATE, w BEDLAM postawiono przede wszystkim na tzw. mass destruction (czyli masową zagładę) i w związku z tym dzieje się o wiele więcej, ruszasz się szybciej, szybciej wracasz też w pole widzenia. Wszędzie coś wybucha, pali się, eksploduje, dymi, umiera... Moja przyjemność uczestniczenia w takim widowisku wynika chyba z czystego, ludzkiego zamiłowania do niszczenia i demolowania (na szczęście tylko na ekranie komputera). Wydaje mi się jednak, że moje uczucia nie są osamotnione (pamiętasz ile zabawek rozwaliłeś jak byłeś mały?). Co innego klimat, SYNDICATE WARS zabija nim wszystko.

Gra pracuje zarówno pod DOS jak i pod Windows'95, przy czym zdumienie może budzić fakt, że pod Windows'95 w okienku pracuje równie szybko! Brawa dla autorów gry za wspaniały kod! Twórcy wspominają też o opcji gry w sieci, aż do 12 graczy. To musi być dopiero masakra! Szkoda jednak, że zapomnieli o opcji gry przez modem. Sieć jest, niestety, praktycznie niedostępna dla większości graczy. W tym miejscu wygrywa SYNDICATE WARS, ze swoją opcją gry przez modem.

WERDYKT!

Jeżeli szukasz rozrywki w dobrym, starym stylu SYNDICATE, to BEDLAM zapewni ci jej aż nadto. Dużo misji, świetna grafika i dźwięk, a przede wszystkim znakomity „feeling" towarzyszący masakrze to jest to, a to tylko część atrakcji. I jeszcze jedno, w przeciwieństwie do SYNDICATE WARS – BEDLAM nie stara się być czymś więcej niż w rzeczywistości jest. A jest po prostu strzelaniną, w której można zniszczyć wszystko co tylko widać. Muszę pochwalić team autorski z MIRAGE, zrehabilitowali się całkowicie za RISE OF THE ROBOTS.

Gulash



Długo oczekiwany SYNDICATE WARS (opis w SS'40) okazał się, łagodnie mówiąc, pomyłką. Oczywiście, nie zamierzam teraz rozwlekać się nad sequelm kultowego SYNDICATE, jednakże chciałbym kilkakrotnie do niego nawiązać z okazji opisu GENDER WARS.

GENDER WARS to opowiadająca o zmaganiach dwóch walczących ze sobą płci trójwymiarowa strategia, w której ogromny nacisk położono na dziejącą się w niej akcję. Akcję bardzo szybką – prowadzoną i przez cały czas przypominającą tą z wspomnianego wcześniej SYNDICATE. O pracach nad GW wiedzieliśmy już od dłuższego czasu, jednakże samo jego pojawienie się było dla niektórych szokiem... Nagle po prostu zjawił się. Czemu rozpoczynam tekst tym po trosze filozoficznym wstępem? Ano dlatego, by choć w części pokazać uczucia towarzyszące graniu w GENDER WARS. Bo GENDER... to prawdziwy, fantastyczny i odjazdowy ideowy sukcesor SYNDICATE... ale może zacznijmy od początku, czyli historii.

Rok 2165 uznawany jest przez wielu za Początek Końca Ery Mężczyzn. Wtedy to właśnie dało się zaobserwować największą ekspansję tzw. słabej płci. Przez kolejne dziesięć lat kobiety osiągnęły przygniatającą większość w sejmach i senatach całego świata, zaczęły piastować niezwykle odpowiedzialne i (co najważniejsze) wysokie stanowiska w znaczących firmach całego świata. Koniec końców, doczekaliśmy się nawet pierwszej kobiety-papieża, a była nią niejaka Jane-Paula I. Nastąpiły czasy społecznych niepokojów. Mimo sytuacji dalekiej, niestety, od ideału, społeczeństwo rozwijało się. Feministki odniosły wreszcie upragnione zwycięstwo.

Trwało tak do roku 2211, kiedy to podczas obrad damsko-męskiego senatu miał miejsce intrygujący i jakże niecodzienny zamach. Podobnie jak w zamachu na prezydenta Kennedy'ego, sprawca nie został złapany, nawet nie ustalono jego tożsamości. Nadmienić trzeba, że ofiar w ludziach nie było. Nigdy nie dowiedziono, kto był celem zamachowca. Kobiety uznały, iż był to spisek samców. Mężczyźni cały czas podkreślają, że strzelała jakaś suka. Oczywiście, dalszego ciągu trudno się nie domyślić. Napięcie wzrastało i w końcu częstotliwość zgrzytów stała się zbyt duża. Miasta podzieliły się na dwa obozy: patriarchalne oraz matriarchalne. Lokalne konflikty przeradzały się w większe, bardziej masowe, które ciągnęły za sobą kolejne i kolejne... Rozpoczęły się globalne walki zwane dziś WOJNĄ PŁCI.

Historię już mamy, przejdźmy do faktów. GENDER WARS wydany został przez SCI. Firmę, która wypuściła na rynek odjazdową komedię fantasy – KINGDOM O'MAGIC. Grę, która uznana została za najdziwniejszą produkcję roku! To o czymś świadczy. Zwłaszcza, że GENDER WARS, podobnie jak „Królestwo Magii", po brzegi wypełnione jest humorem. Miejscami niestety ciężkawym, ale ogólnie prezentującym się zadowalająco. Na pewno duże wrażenie robi instrukcja. Niestety, w porównaniu z tą oryginalną, polska wersja pozostawia wiele do życzenia. Jeżeli weźmie się pod uwagę kompletny brak ilustracji, dość lakoniczne teksty i panującą w niej „broszurową" atmosferę, widać, że jeszcze trochę brakuje... Oryginalna przebija ją o wiele świeższym wykonaniem i, co zdarza się w tego typu strategiach coraz częściej, dokładnym wyjaśnieniem podłoża konfliktu, w którym przyszło wziąć nam udział.

TECHNICZNE CUDA

Od razu rzuca się w oczy grafika. Przejrzysta, czysta, dopracowana. Nie ma tu, co prawda, żadnych fajerwerków ani nowinek technicznych (fakt faktem, że w SYNDICATE WARS były i stały się gwoździem do trumny), jednakże to co widać na ekranie dopracowano prawie genialnie. Godzinami podziwiać można wszechstronne, czyste i schludnie utrzymane metropolie kobiet oraz także imponujące, acz zatęchłe, pełne atmosfery wczorajszego piwa i skarpetek miasta mężczyzn. Uwagę zwraca to, jak bardzo graficy przyłożyli się do opracowania szczegółów. Automaty z piwem, mrugające tysiącami świateł roboty lub chociażby naturalne zachowania postaci to niektóre z morza kruczków przyprawiających o zawrót głowy.

Nie można nie wspomnieć o wielu, ale to wielu, szczerze humorystycznych scenach animowanych. Do wad zaliczyć jednak trzeba wybitnie niedopracowany scrolling ekranu. Podczas przesuwu obraz drga, niszcząc przyjemną atmosferę wytworzoną przez całą resztę. Ponadto gra potrafi zatrzymywać się podczas doczytywania muzyki z kompaktu. Są to na szczęście jedynie dwu-trzysekundowe

przestoje, jednakże nadal twierdzę, że nie mają one prawa bytu. Tym samym przeszliśmy do muzyki i efektów dźwiękowych. Na płycie znajduje się pięć utworów CD-Audio, które w każdej chwili przesłuchać można w domowym zestawie Hi-Fi. Muzyka składa się głównie z psychodelicznych zawodzeń zgrabnie wkomponowanych w cyberpunkowe rytmy. Nie jest to jeszcze NINE INCH NAILS, ale kompozytorzy są już na dobrej drodze...

Kapitalnie zrealizowano warstwę dźwiękową. Oprócz standardowych odgłosów jak na przykład eksplozje, szczęk karabinów i świst laserów, usłyszeć można szereg (!!!) jęków i wyć zabijanych, dźwięków pokroju szumu wody, czy przejeżdżającej windy. Pod względem technicznym GENDER WARS nie jest ani specjalnie rewolucyjny, ani wręcz przeciwnie – nie stanowi też kroku w tył. To po prostu porządna robota sztabu ludzi znających ten fach i od początku wiedzących jaki efekt chcą uzyskać.

GENDER WARS

TEN-FOUR!

Zawiodą się poszukujący fachowego nazewnictwa broni czy polowego, żołnierskiego slangu – elementów znanych chociażby z przewspaniałej pod tym względem „Z"-etki. Tu ograniczono się do nazw ogólnikowych: Karabin Laserowy, Ciężki Karabin Pulsacyjny, Wyrzutnia Granatów, Karabin Maszynowy i Plazmowy, Złe Oko itd. itp. Pod tym względem GENDER WARS wydaje się być zbyt uproszczony i uogólniony. Niekiedy wręcz odnosiłem wrażenie, że autorzy sami pogubili się w wymyślonym przez siebie świecie i prawidłach nim rządzących.

Dobrą rzeczą jest możliwość rozwalania praktycznie wszystkiego, co widać na ekranie. Automaty z batonikami i piwem, śmietniki, butelki z mlekiem, barierki, skrzynie, ciągnące się kilometrami rury kanalizacyjne lub gentyczne zbiorniki – wszystko to eksploduje w niezwykle efektowny sposób. Celowo pominąłem tu wrogie jednostki, zarówno ludzkie jak i mechaniczne. Roboty kroczące, kamery ochronne, karabiny strażnicze i wiele innych... w każdym razie jest w czym wybierać.

Fajowo giną cywile. Gdy oddział szturmowy wkroczy do pomieszczenia, w którym znajdują się cywile, zaczyna się bezpardonowa rzeź. Ludzie uciekają w panice przed stalowymi szturmowcami, szukają kryjówek, niestety, nigdy nie dobiegają trafieni serią po plecach. Nierzadko trzeba ich jeszcze dobić. Krwawiących, czołgających się po ziemi, umierających z dodatkową porcją „cialek obcych".

Dla osób spragnionych choć odrobiny żołnierskiego stylu przygotowano system zachowań szturmowców na polu walki. Na przykład, gdy żołnierz wchodzi do jakiejś sali, ogarnia wzrokiem całe pomieszczenie, celując ze swej broni we wszystkich kierunkach. Jak już mówiłem wcześniej, w GW duży nacisk położono na szczegóły. Najlepszym tego przykładem jest kierowanie bronią przez zaznaczonego przez gracza żołnierza w tym kierunku, gdzie tamten kieruje kursor myszki.

WALKA, WALKA I... WALKA

Celem jest zniszczenie wroga, wygranie wojny. W trakcie 15 misji będziesz musiał wykonać zadania dla innych niewykonalne. Obojętnie, czy będą to jakieś tajne, patrolowe czy też po prostu polegające na wybiciu reszty i dokonaniu efektownego sabotażu. Od typu misji zależy wybór żołnierzy użytych w misji. Maksymalnie walczyć może czterech szturmowców, wyboru trzeba więc dokonywać precyzyjnie, z odpowiednim pomyślunkiem. Najlepszym przykładem są tu misje wykonywane „pod płaszczykiem". Wiadomo, że użycie wówczas żołnierza o dużym współczynniku agresywności jest pomysłem cokolwiek chybionym – kiedy trzech pozostałych będzie się po cichu skradać, ów żywszy osobnik pobiegnie przed siebie w poszukiwaniu wroga.

Misje w GENDER WARS mają jedną zasadniczą wadę. Po pewnym czasie stają się monotonne i wieje od nich nudą. Mimo iż na pierwszy rzut oka wygląd pomieszczeń jest niezwykle zróżnicowany, to po kilku godzinach potyczek wszystko zaczyna wyglądać identycznie. Chciałoby się rzec, że graficy i projektanci popadli w swoistą rutynę i poziomy zaczęli „ttuc" z taśmy... Właściwie jest to jedyna wada drastycznie obniżająca ocenę gry, choć dla wielbicieli tytułów takich jak: CRUSADER: NO REMORSE, SYNDICATE, X-COM (chodzi tu raczej o ich zbieżność ideową niż tematyczną) pchełka ta nie będzie miała większego znaczenia.

Mamut

SCI'96

PC DOS — **1 CD**

486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ ?? MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor
Digital Multimedia Group (PC CD) — **138 zł**

Za: pomysł, wykonanie, szybka akcja, grafika i dźwięk
Przeciw: trudna i miejscami monotonna, wygląd polskiej instrukcji

MECHWARRIOR 2
MERCENARIES

Activision'96

PC DOS 1 CD

486DX/66 ■ 8 MB RAM ■ 62 MB HDD

SVGA/VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: grudzień

Optimus Bis (PC CD)

Za: Ach! Ten klimat

Przeciw: Dosyć nieprzejrzysty sposób zarządzania zasobami.

Recepta na sukces? Proszę bardzo: dobry pomysł plus profesjonalna realizacja. Prościutkie, nieprawdaż? Jednak takie połączenie w świecie gier jest niezwykle rzadkie. Gdy jakiejś firmie uda się zebrać zespół, który stworzy przebojową grę, na ogół wydawca chce powtórzyć sukces. Z drugiej strony gracze, których elektryzuje najmniejsza wzmianka o ich ulubionym tytule oczekują sequeli, czyli kontynuacji. Tak samo dzieje się w świecie filmu czy telewizji. Jedni chcą pieniędzy, inni zabawy, i jakoś się kręci.

Do gier które podbiły rynek i serca graczy należy niewątpliwie MECHWARRIOR 2 (opis w SS'28). ACTIVISION ustawiła na starcie wysoką poprzeczkę. Później pojawiały się gry w tym stylu, według mnie nawet lepsze np. – EARTHSIEGE 2 (opis w SS'36), ale to MECHWARRIOR stał się synonimem całego gatunku. Po prostu – kto pierwszy ten lepszy. Niewątpliwie wielbiciele zmagań olbrzymich robotów jest bez liku – dlatego też ACTIVISION umiejętnie podsyca cały czas gorącą atmosferę.

Najpierw były dodatkowe misje, później cały nowy scenariusz rozgrywający się w okowach lodu, a teraz MERCENARIES – najemnicy. Przez ten czas gra ewoluowała. Pojawiła się obsługa modemów i możliwość gry w wiele osób, udoskonalano procedury kontrolujące symulację, dodawano bajery, usuwano błędy... Jednym zdaniem, wydaje się, że autorzy MECHA postanowili wytrwale dążyć do perfekcji. Sami ustanowili standardy, a teraz wciąż je podnoszą. Zapaleni profesjonaliści.

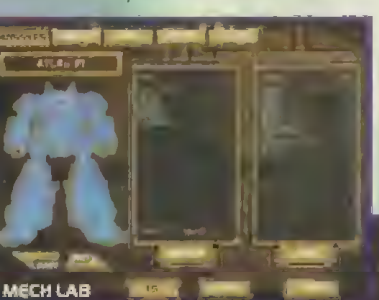
MECHWARRIOR 2: MERCENARIES to trochę inne podejście do znanego tematu. Tutaj nie ma klanów, odwiecznych zmagań, żądzy walki, pojedynków... nie ma „bezsensownych" śmierci. Teraz ludzie mogą ginąć już całkiem zrozumiale – bo za kasę. Tak, tak, w przyszłości pieniądz też będzie rządził światem. Będzie wyznacznikiem wartości człowieka i podstawowym czynnikiem rozbudzającym dzikie ambicje. Krótko mówiąc, chowasz patriotyzm lokalny do kieszeni i wypływasz na szerokie wody międzygalaktycznej finansjery. Jaki towar oferujesz? Oczywiście zaczynasz w branży usług, a dokładniej – eliminacja za pieniądze, czyli najemnik.

Na początku gry kilka opcji określających możliwości nowej edycji. Tak więc mamy grę dla wielu graczy – dwóch przez modem lub kabelek, ośmiu w sieci lokalnej i nie wiem ilu przez Internet. Teraz w MECHWARRIOR możesz bez szokujących kosztów pograć z bossami z całego świata. Następna opcja to wstąpienie w szeregi najemników. Jeśli kiepski z ciebie pilot wybierz ją, by bez obaw o pieniądze i sprzęt spędzić parę godzin w środku pola walki. I na koniec najistotniejsze – dowodzenie oddziałem płatnych wojowników. Jeśli jesteś dobry w pilotowaniu (grałeś już w MECHA) zacznij z grubej rury – bierz dowodzenie. Warto też zwrócić uwagę na możliwości konfiguracyjne kontroli gry – chyba najbardziej rozbudowane jakie dotychczas widziałem.

Nowy MECHWARRIOR to przede wszystkim zmiana ogólnych zasad rządzących grą, ale także wiele szczegółowych usprawnień. Przede wszystkim najbardziej dopracowany obraz otaczającego cię świata. Wszystko bardzo ładnie teksturowane, zmniejszone efekty kanciastości i wiele różnych elementów nie związanych z wykonywaną misją. W dodatku ta gra świateł... Oczywiście walczysz w odmiennych sceneriach i różnorakich warunkach pogodowych – to już standard. Jednak z uwagi na to, że część symulacyjna jest tak rozbudowana, niestety gra traci wiele na płynności. Na P133 w trybie 640x480 nie obyło się bez różnych denerwujących akcji. Ale za to podczas walki oko cieszą fantastyczne wybuchy i rozmaite efekty generowane w czasie rzeczywistym. Roboty giną jak na pancerne kolosy przystało – przede wszystkim efektownie. Także unicestwianie wszelkich celów naziemnych jest tak dopracowane, że chciałoby się to robić cały czas.

Można tutaj też zauważyć inną generalną tendencję. Mianowicie autorzy wraz z kolejnymi wydawanymi update'ami nieco oddalają się od gry zręcznościowej, dodając kolejne zagadnienia taktyczne. We wszystkich Mechanicznych Wojownikach mogłeś tworzyć nowe roboty, wybierać uzbrojenie, itd. Ale teraz jest to już dosyć skomplikowane. Także podczas walki będziesz musiał zarządzać różnymi zasobami i urządzeniami zabranymi z bazy – masz do dyspozycji o wiele więcej „schowków" na przydatne akcesoria. Nie zrozumcie mnie źle. Bynajmniej nie mówię, że wasza ulubiona krwista i wybuchowa gierka zmieniła się w statyczną strategię. Nic z tych rzeczy. Trup nadal ściele się gęsto, albo i jeszcze gęściej, zaś na widowiskowość naprawdę nie można narzekać. Gra jest jednak ekstremalnie trudna, o wiele trudniejsza od MECH2.

KaYteck



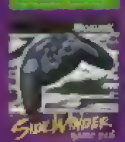
W to grają zawodowcy.

Jeśli jesteś tylko amatorem kosza, polecamy wyrzucanie śmieci...

Kosz nie jest dla amatorów. Aby być w tym dobrym, nie wystarczy go lubić, trzeba go kochać. Pokochasz go. Zagraj jak zawodowiec w **Microsoft® NBA Full Court Press™**.

Microsoft® Football
- szybki zwód, podanie, przyjmujesz piłkę, strzał ... goooooool! Do boju!

Microsoft® Golf 3.0
- wyobraź sobie, że grasz na najlepszym polu golfowym. Nie. Nie musisz sobie wyobrażać - jesteś tam.



Microsoft® Side Winder™ Game Pad
- teraz masz wszystko pod kontrolą.

BĄDŹ LEGALNY

Zapraszamy do odwiedzenia [illegible]
http://www.microsoft.com/po[illegible]
oraz:
http://www.microsoft.com/[illegible]

Do końca roku taniej !

Microsoft
WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?

© 1996 Microsoft Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. M[illegible] zastrzeżonym znakiem [illegible] dodatkowe informacje - Infoserwis Microsoft tel. (0-22) 628 69 2[illegible]

Microsoft SHOP

Białystok: ESCOM-Białystok, tel. (0-85) 52 01-34; **Bydgoszcz:** ESCOM-Bydgoszcz, tel. (0-52) 22-47-27; **Chorzów:** ESCOM-Chorzów, tel. (0-32) 41 10 18; **Częstochowa:** INWAR S.A., tel. (0 34) 25-32-25; **Gdańsk:** ESCOM-Gdańsk, tel. (0-58) 48-44-74; PRETOR, tel. (0-58) 47-17-70; **Katowice:** ESCOM-Katowice, tel. (0-32) 58-94-22; MICOMP, tel. (0-32) 51-30-86; **Kielce:** OPTIMUS-Itech, tel. (0-41) 477-57; **Koszalin:** ESCOM-Koszalin, tel. (0-94) 42-52-74; **Kraków:** ESCOM-Kraków, tel. (0-12) 67-07-10; MULTISOFT, tel. (0-12) 66-95-00; QMK, tel. (0-12) 22-38-88; **Legnica:** KSEROMATIC s.c., tel. (0-76) 54-05-05; **Lublin:** ESCOM-Lublin, tel. (0-81) 55 47-23; **Łódź:** ESCOM-Łódź, tel. (0-42) 32-02-26, SOL SERWIS, tel. (0-42) 37-06-56; **Olsztyn:** ESCOM-Olsztyn, tel. (0-89) 27-03-56; **Opole:** ESCOM-Opole, tel. (0-77) 54-55-86; **Oświęcim:** KOBAX-Systemy, tel. (0-33) 42-71-11; **Poznań:** ESCOM-Poznań, tel. (0-61) 51-77-92 do 94; ON-LINE Centrum, tel. (0-61) 52-36-65; **Radom:** Novatech, tel. (0-48) 60-22-67; **Rzeszów:** ESCOM-Rzeszów, tel. (0-17) 347-26; **Szczecin:** ESCOM-Szczecin, tel. (0-91) 34-65-03; OPTIMUS-ATS, tel. (0-91) 62-31-75; **Warszawa:** A.P.N. PROMISE, tel. (0-22) 620-12-61 w. 173; ESCOM-Warszawa, tel. (0-22) 620-50-17; FONTEX POLSKA, tel. (0-22) 620-34-70; Księgarnia Bankowa, tel. (0-22) 620-21-18; Księgarnia PLJ, tel. (0-22) 628 90-34.

Bagna Korei

Góry Afganistanu

Przez cały okres zimnej wojny pomstowało się na jakość produkcji militarnej Wielkiego Brata. Najmniejsze dziecko wiedziało, że jedyną taktyką jaką miała Armia Czerwona było zalanie państw NATO pancerną powodzią. Tą falą powodziową miały być dywizje zmechanizowane stacjonujące w NRD, Polsce, no i oczywiście w zachodnich obwodach wojskowych ZSSR.

Większość taktyków, a obecnie także i historyków do dziś twierdzi, że machina militarna ZSSR stawiała na ilość, a nie na jakość. To fakt. Technologicznie gospodarka radziecka nie była w stanie dorównać postępowi technicznemu jaki miał miejsce w krajach zachodnich po drugiej wojnie światowej. Na nic zdali się szpiedzy KGB, którzy kradli państwom NATO wszystkie liczące się projekty, począwszy od standardów śrubek aż do systemów radiolokacyjnych. Tak naprawdę ci szpiedzy w wielu przypadkach nie byli potrzebni, gdyż naukowcy radzieccy, skądinąd w wielu przypadkach doskonali, teoretycznie dane urządzenia projektowali.

Jednak Rosjanie mieli kłopoty z wdrożeniem swoich pomysłów do produkcji. Naprawdę nie wierzcie poglądom, że po stronie zachodniej byli wysoko kwalifikowani specjaliści, zaś po wschodniej stronie żelaznej kurtyny leżała pijana banda głupków. Potencjał ośrodków badawczych ZSSR wspomagany przez instytuty naukowe państw satelickich był naprawdę ogromny. Szczególnie w dziedzinie lotnictwa Rosjanie częstokroć wyprzedzali przodujących w tym względzie Amerykanów. Na całe szczęście wyprzedzali tylko teoretycznie.

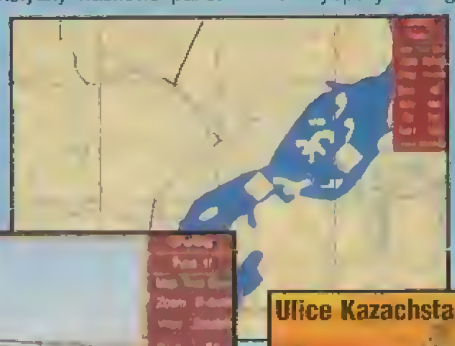
Nieprawdą też jest, że wszystkie rozwiązania radzieckie to kopie rozwiązań zachodnich, chociaż w późniejszym okresie, kiedy brakło już nawet nakładów na prace teoretyczne, szeroko pojęte ściąganie było sposobem na dotrzymanie kroku. Ale także amerykańskie biura konstrukcyjne wzorowały się niekiedy na pomysłach radzieckich, szczególnie jeśli chodzi o konstrukcje aerodynamiczne – ot, na przykład wpływ rozwiązań zastosowanych w Mig-25 na pierwsze projekty F-15. Jeśli chodzi o interesujące nas dziś śmigłowce, to tutaj radzieckie ośrodki badawcze, przede wszystkim Kamowa i Mikojana-Gurewicza, miały dużo do powiedzenia.

Obecnie wielu znawców uważa, że najlepszym śmigłowcem świata jest Kamow Ka-50 o kryptonimie NATO – HOKUM. Szczególnie po uwzględnieniu licznych modernizacji. Ale cóż z tego, kiedy w służbie czynnej jest zaledwie kilka lub kilkanaście maszyn tego typu. Chociaż z drugiej strony to i dobrze, gdyż zawsze lepiej się czuję, gdy wiem, że armia stacjonująca w pobliżu nie ma pieniędzy na najnowocześniejszy sprzęt. Przed Ka-50 czołowym radzieckim helikopterem bojowym był oczywiście Mi-24 o kryptonimie NATO HIND. Ta ciężka maszyna bojowa jest jakby odpowiednikiem amerykańskiego AH-64, ale trzeba pamiętać, że nie można porównywać tych śmigłowców bezpośrednio. Apache projektowano przede wszystkim z myślą o niszczeniu czołgów, zaś HIND jest wielozadaniowy – patrz przebieg służby w Afganistanie. Warto też wiedzieć, że Mi-24 jest podstawowym helikopterem bojowym dawnych państw satelickich, tak zwanych byłych demoludów, czyli także i Polski.

■ ■ ■

DIGITAL INTEGRATION po wydaniu naprawdę niezłego symulatora, jakim był APACHE postanowiła przygotować symulację maszyny rosyjskiej, a dokładniej mówiąc, na warsztat poszedł Mi-24. Tak na marginesie – miłośnicy symulatorów mają ostatnimi czasy słodkie życie. Tylu dobrych symulacji co ostatnio nie ukazało się chyba przez ponad rok. Szczególnie wysokie standardy ustanowili twórcy symulatorów śmigłowców.

Aktualnie na rynku królują dwie grupy – IMAGIC/DIGITAL INTEGRATION i JANE'S/ORIGIN. Symulatory obu tych firm prezentują nieco inne podejście. W grach DI duży nacisk położony jest na zbudowanie bardzo realistycznego tła wojny. Podczas lotu widzisz wiele rozmaitych jednostek wykonujących własne zadania. Bitwa toczy się własnym życiem, zaś ty jesteś jedynie pilotem helikoptera z zadaniami wyznaczonymi pośpiesznie w bazie. Twoje misje są ważne, szczególnie dla ciebie, ale nie przesądzają o losach wojny. Takie podejście robi naprawdę dobre wrażenie, gdyż czujesz, że nie tylko przygotowano symulację odzwierciedlającą zachowanie maszyny w powietrzu, ale także wykreowano realistyczny teren walki, który jest bardzo istotnym elementem symulatora. Istota symulatorów DI tkwi za kulisami, w tym co dzieje się wokół ciebie. Te gry są nie tylko symulatorami śmigłowców, ale także symulacjami współczesnego pola walki.



Ulice Kazachstanu

Digital Integration'96

PC DOS 1 CD

486DX/66 ■ 8 MB RAM ■ 25 MB HDD

SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor

USER (PC CD) 160 zł

Za: Realizm pola walki

Przeciw: Ograne motywy znane już z APACHE

HIND

Jeśli zajmiemy się LONGBOW autorstwa JANE'S i ORIGIN, od razu trzeba powiedzieć o fantastycznych metodach modelowania terenu. Pod względem grafiki LONGBOW jest jak na razie wśród symulatorów helikopterów pozycją topową. Tak realistyczny teren nawet nie marzył mi się podczas gry w GUNSHIP 2000, a teraz proszę – oko cieszą wzgórza i doliny niczym wyjęte z obrazka, zaś wybuchy, dymy i zgliszcza wyglądają niemalże jak na przekazach telewizyjnych. Cóż to znaczy postęp. Przejście w tryb SVGA otworzyło naprawdę duże pole możliwości, co dla graczy jest wielką korzyścią, gdyż dobrych gier nigdy za wiele. W LONGBOW twórcy położyli nieco większy nacisk na stworzenie realistycznego symulatora, niż na kreowanie bitwy. Stąd tak dokładnie przedstawiona praca wszystkich podstawowych systemów elektronicznych prawdziwego AH-64.

WRACAJĄC DO HIND...

W oprawie, menu i edytorze misji symulacja Mi-24 prezentuje mniej więcej to co widzieliśmy jakiś czas temu w APACHE. W tym względzie są pewne ulepszenia, ale żadnych rewelacji. To co zostało poddane modernizacji to część symulacyjna. Jednak i w modelu symulacji generalne zasady pozostały takie same. Grafika jest dość charakterystyczna – połączenie elementów stojącej na najwyższym poziomie grafiki wektorowej z teksturami i modelowaniem 3D. Krajobraz w tej grze ma specyficzny charakter połączenia wszystkich czołowych rozwiązań graficznych.

Osoby, które grały w APACHE dokładnie wiedzą o jakim sposobie tworzenia terenu mówię. W symulatorze radzieckiego śmigłowca mamy teraz jeszcze lepszy krajobraz i dokładniejsze sposoby tworzenia celów. Poza tym dochodzą nowe wybuchy, dymy i inne efekty specjalne. Chociaż trzeba przyznać, że pod względem wybuchowości produkty DI nie są aż tak wystrzałowe jak konkurencja. Gdy wzniesiesz się w powietrze albo jesteś jeszcze na płycie lotniska, z pewnością zauważysz nowy element, dotychczas rzadko uwzględniany w symulatorach. Mam na myśli ludzi. Obsługa techniczna palęta się między zabudowaniami, piloci biegną do swych maszyn, zaś na froncie piechociarze dzielnie dźwigają pistolety maszynowe AK-47, a ci dzielniejsi mają nawet wyrzutnie rakiet ziemia-powietrze. Niekiedy próbują przy pomocy swoich rakiet typu STINGER, czy też STRZAŁA, sprowadzić pilotów do parteru. Niestety, często im się to udaje. Tak więc w HIND przełamano dotychczasową nieobecność tak małej a tak istotnej jednostki na polu walki jaką jest pojedynczy człowiek. Widać, że symulatory coraz wiemiej odzwierciedlają rzeczywistość. I o to w całym tym gatunku przecież chodzi.

Pod względem graficznym HIND jest zbliżony do APACHE, ale widać, że twórcy grafiki w nową edycję włożyli sporo pracy, choć o zasadniczych zmianach raczej mówić nie możemy. Poza tym udoskonalono kod, co wydaje się objawiać tym, że HIND chodzi nieco płynniej. Choć i tak owa płynność animacji jest dyskusyjna – w trybie SVGA gra często skacze nawet na P133.

Jako pilot możesz wykazać się w trzech odmiennych teatrach działań. Odmiennych zarówno pod względem ukształtowania terenu, jak i z uwagi na charakter działań zbrojnych. Te scenariusze to Afganistan, Korea i Kazachstan. We wszystkich konfliktach stajesz po dosyć nietypowej stronie. Mianowicie, w Afganistanie jesteś pilotem interwencyjnych wojsk ZSSR, w Kazachstanie w szeregach armii Rosji walczysz z rebelią antyrządową, zaś jako Koreańczyk masz szanse przyłożyć swemu odwiecznemu, a raczej półwiecznemu wrogowi – Korei Południowej. Trzeba przyznać, że autorzy misji starali się nadać im charakter taktyki radzieckiej. Niekiedy jednak tekst odpraw nieodparcie kojarzy się z retoryką amerykańskich dowódców, a nie z radzieckim stylem dowodzenia.

HIND jest i tak nieco łatwiejszy niż wcześniejszy APACHE. A to z prostego powodu, że w radzieckim śmigłowcu nie musisz kontrolować wielu skomplikowanych systemów elektronicznych. Choć i jest druga strona medalu – jako pilot Mi-24 o wiele więcej rzeczy będziesz musiał robić sam – nie ma elektroniki. Poza tym osoby, które raczej nie stykały się z przemysłem zbrojeniowym państw byłego bloku wschodniego, mogą mieć pewne trudności z wyborem uzbrojenia i opracowywaniem odpowiedniej taktyki. Ale jeśli przeczyta się opisy znajdujące się w podręczniku, to na pewno sprawa się wyjaśni.

Muszę zaznaczyć, że gra jest realistyczna, a co za tym idzie dość trudna. Sięgnij po nią, jeśli jesteś zaawansowanym pilotem, lub jeśli jesteś początkującym pilotem z ambicjami. Ale pamiętaj, by zagrać także w LONGBOW, w którym w fantastyczny sposób opracowano szkołę latania.

KaYteck

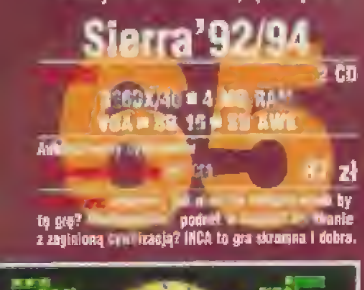
A co tu robi ten Apacz?

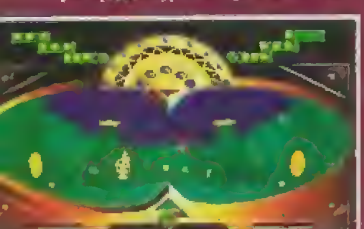
INCA COLLECTION

Panowie z COKTEL VISION wydali w 1992 roku grę INCA. Rok później bardzo rozentuzjazmowani rzekomym sukcesem poszli za ciosem i machnęli część drugą „etno-fikcyjnej sagi". Od tamtej pory wiele wody upłynęło w Wiśle. Nastał czas nierdzewnych samochodów, wielofunkcyjnych odkurzaczy i napędów CD-ROM. I właśnie wtedy reaktywowane zostały przygody Inków.

Opisy do obu INCA ukazały się w SS'05 i SS'10, wtedy jednak na widelec brane były wersje dyskietkowe. Teraz za pośrednictwem IPS-u możemy przekonać się czym jest Tumi i co naprawdę oznacza słowo El Dorado, korzystając ze wszystkich dobrodziejstw techniki. Obie „Inki" (1 CD każda) sprzedawane są jako pakiet.

W stosunku do wersji dyskowych wprowadzone zostały głównie zmiany kosmetyczne – mowa, przerywniki.

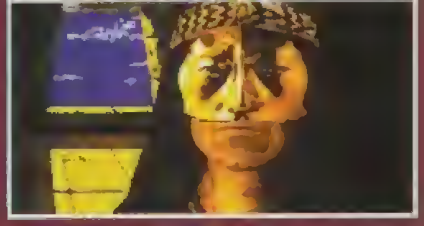




Nie to jednak przemawia na korzyść obu tych gier. Pomimo dość sędziwego wieku zachowało się w nich nieco świeżości. To wciąż gry starające się wyłaniać z morza szarych produkcji zalewających rynek. Oczywiście nie każdemu może podobać się dość toporna grafika pierwszej części, ale tak to już bywa z emerytami.

INCA to alternatywna historia do dziś nie w pełni rozgryzionego szczepu Inków. Akcja gry rozpoczyna się w roku 1525, czyli na krótko przed podbiciem państwa Inków przez konkwistadorów hiszpańskich pod wodzą Francisco Pizarra. Okazuje się, że cwaniutcy Indianie swą wiedzą na temat istniejącego świata znacznie przewyższają białe twarze, a w sferze lotów kosmicznych biorą nas o cztery długości. Twoim zadaniem w grze jest wcielenie się w rolę bohatera, który za pomocą swego statku kosmicznego „made in XV Century" ma zdobyć trzy kamienie mające pomóc w uratowaniu rozpadającego się imperium Inków.

W drugiej części, kiedy już wydawało się, że wszelkie przeszkody w drodze do nowego i lepszego zostały pokonane, pojawia się zagrożenie w postaci bad guy'a – Aguirry. Z pomocą asteroidów będzie się starał zmącić nieco spokój Inków. A jak ma zamiar to zrobić – jest już tylko jego tajemnicą. Wojna jaka w rezultacie wybuchnie, raz na zawsze pozwoli imperium Inków odetchnąć i zająć się własnymi sprawami. Chyba, że COKTEL VISION wyda sequela.



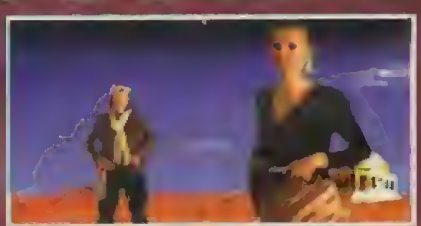
INCA to połączenie kosmicznej strzelanki, gry logicznej i „wolfensteina". Wszystkie elementy sprawiają jednak wrażenie nie najlepiej dopracowanych. Sceny walk w kosmosie czy ciasnych wąwozach planet są szybkie, ale monotonne, tamigłówki dziwne choć łatwe, a walki a'la WOLFENSTEIN żałosne. I to nawet jak na tamte lata. Powiedzmy sobie szczerze – INCA choć ambitna (digitalizowana mowa, filmy, zdjęcia) jest już przestarzała. Oczywiście może się podobać, ale na pewno nie wszystkim. Bardzo dużym plusem są jednak w tym przypadku wymagania.

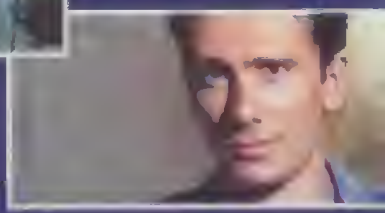
INCA 2 to już coś innego. Tutaj wywalono najsłabszy element poprzedniczki i pozostały jedynie walki w kosmosie i zagadki. I bardzo dobrze. Walki w kosmosie można już nazwać symulatorem, dość prostym, ale jednak. Znacznie poprawiono grafikę. Momenty walk wyglądają jak połączenie STAR CRUSADER i EPIC. Oprócz tego wcale nie jest łatwo. W etapach walki z więcej niż trzema pojazdami wroga można się niźle napocić. I to pomimo tych kilku rodzajów rakiet jakie mamy do dyspozycji.

Niestety zagadki wciąż są proste, aż za bardzo. Sytuację ratuje jednak to, że cała gra składa się z logicznie połączonych ze sobą różnorodnych etapów. Nie ma więc specjalnie czasu na nudę – ciągle dzieje się coś nowego. Na przykład w jednym z etapów symulatora walczymy sobie z hordami najeźdźców, kiedy otrzymujemy wiadomość od kumpla, który właśnie został trafiony i musiał się katapultować. Następny etap to misja ratunkowa w przestrzeni. W wyniku akcji udaje ci się uratować rozbitka, ale musisz awaryjnie lądować na planecie. Aby dotrzeć do miejsca gdzie możecie uzyskać pomoc musisz nanieść trasę na mapę słuchając wskazówek kumpla – nowy etap. Po dotarciu na miejsce rozpoczyna się część logiczna gdzie trzeba dojść jak uruchomić pociąg, którym będziesz mógł przywieźć uszkodzony podczas lądowania pojazd. W czasie jazdy (tak, tak następny etap) zostajesz zaatakowany przez myśliwce i musisz przed nimi obronić pociąg (jak w THE TRAIN ze Spectruma i C-64). I tak dalej, i tak dalej. Oczywiście w INCA 2 poprawiona została cała oprawa graficzna a także efekty dźwiękowe i mowa. W sumie jest to całkiem niezła gierka.

To dobrze, że obie zostały wydane razem. Dobrze dla tej pierwszej. Druga bowiem spokojnie mogłaby sobie dać radę sama. Należy jednak je potraktować łagodnie. W pierwszej części bowiem udało się umieścić klimat o jaki chodziło, pełen niejasności i mistycyzmu klimat wygasłej cywilizacji podejrzewanej nawet o kontakty z Obcymi. Cała oprawa wypada blado. Druga część natomiast zawiera elementy, których zabrakło w pierwszej, tak że w sumie INCA 1&2 może być z powodzeniem traktowana jako jedna solidna i jak na swoją objętość niezbyt droga gra.

Banana Split





URBAN RUNNER

O URBAN RUNNER słyszało się już od kilku miesięcy, a o LOST IN TOWN – od ponad roku. W końcu to pierwsze określenie stało się głównym tytułem gry, a „zagubiony w mieście..." jego uzupełnieniem. SIERRA reklamuje grę jako „pierwszy prawdziwie interaktywny, w 100% pełnoekranowy film detektywistyczny". Jak zwykle w takich przypadkach trzeba sprowadzić na ziemię rozgorączkowanych potencjalnych nabywców produktu, opatrzonego tego typu sloganem.

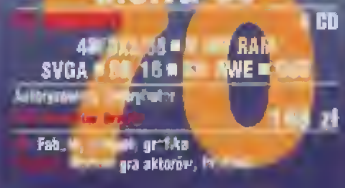
Pierwsze hasło – rzeczywiście, jeszcze nikt nie stworzył gry, która mogłaby się pochwalić wszystkimi wymienionymi cechami naraz, nie znaczy to jednak, że jest nią URBAN RUNNER. Prawdziwie interaktywny film – w momencie, kiedy na monitorze wyświetlany jest film, gracz nie ma żadnego wpływu na przebieg wydarzeń, dopiero gdy akcja się zatrzyma, można kombinować. W 100% pełnoekranowy – trudno byłoby nazwać pełnoekranowym film, który wyświetlany jest zaledwie na połowie monitora – wyszedł raczej szerokoekranowy. Na całym ekranie do tej pory pokazywały się niektóre scenki w takich grach jak PSYCHIC DETECTIVE czy JOHNY MNEMONIC. Detektywistyczny – zgoda, jest detektywistyczny, ale już tyle gier było osnutych na tym wątku, że nie można uznać tego za jakąś nowinkę.

Ochroniliście? To lecimy dalej. Rzecz dzieje się w Paryżu. Nazywasz się Max Gardner i masz 35 lat. Jesteś amerykańskim dziennikarzem specjalizującym się w politycznych aferach. Właśnie wpadła ci w ręce kliszа z jakimiś obciążającymi zdjęciami. Pewien skorumpowany policjant, niejaki Antonio Marcos, w zamian za nią obiecał opowiedzieć pewną historię świetnie nadającą się na mocny artykuł. Kiedy udałeś się na spotkanie w saunie, znalazłeś swojego informatora martwego. Od tego momentu zaczęły się problemy – ochroniarz Marcosa zaczął do ciebie strzelać, inspektor Van Dale z paryskiego wydziału zabójstw, uważając cię za mordercę, wypuścił za tobą list gończy, a w mieszkaniu zastałeś potężnego goryla z naładowanym gnatem w dłoni. Cały czas musisz przed czymś uciekać, choć szybko znajdziesz schronienie u niemieckiej piękności Addy Wertmüller, która jest równie ponętna co tajemnicza. Cała sprawa okaże się większą aferą zwią-

zaną oczywiście z narkotykami, ale cicho sza! I tak już za dużo powiedziałem.

Za grafikę należy oczywiście pochwalić – rozdzielczość 640x480 to już obecnie standard, ale 32 tysiące kolorów, i to jeszcze w animacjach nieczęsto się pojawiają. Fakt, że pod tym względem, w zestawieniu z wymienionymi wyżej tytułami URBAN RUNNER wypada blado, ale i tak plasuje się dobrze powyżej przeciętnej. Widok mamy „z oczu bohatera". Sterownik w ogóle przypomina LOST IN TIME – ten sam sposób poruszania się, praktycznie identyczne opcje. Nową rzeczą jest tylko upływ czasu. W momentach, kiedy jest on naprawdę ważny, na dole ekranu pokazuje się pasek odmierzający cenne sekundy.

Muzyka jest również przyzwoita, choć w obecnych czasach trudno uznać ją za coś fenomenalnego. Ciekawie rozwiązano natomiast zagadnienie syntezy mowy i w ogóle sposobu przedstawiania fabuły – ani razu nie usłyszymy rozmowy, zawsze najważniejsze rzeczy streszczać będzie narrator. Muszę przyznać, że takie podejście do sprawy przypadło mi do gustu, choć znacznie ułatwiło grę – wszystkie wnioski są podane jak na tacy.



No właśnie. Plaga łatwizny dotarła i tutaj. Dwadzieścia godzin gry, jakie zapewniają autorzy, to fikcja. Zabawy wystarczy najwyżej na połowę. Owszem, trzy godziny przed monitorem trzeba spędzić, aby obejrzeć cały film, ale nad zagadkami myśli się naprawdę niedługo. One również nie są pierwszej wody. Kiedyś, żeby np. zaparzyć kawę, trzeba było włożyć wtyczkę od ekspresu do gniazdka, odpalić ekspres, dolać wody... A tu pstryk! I już jest kawa. Na dodatek są trzy jokery, których ilość można zwiększyć odpowiednio grzebiąc w pliku 'cat.inf'. Ponieważ zginąć nie jest trudno, wprowadzono nieczęsto używane w grach Sierry udogodnienie pozwalające rozpocząć grę chwilę przed śmiercią. A skoro o tym, co w produktach tego koncernu typowe i nietypowe, to URBAN RUNNER niestety działa pod Windows. A już myślałem, że SPACE QUEST 6 i GABRIEL KNIGHT 2 oznaczały powrót do korzeni.

Teraz o sprawach czysto filmowych. Jak słusznie przewidzieliśmy w Rzucie Okiem (SS'38), reżyser gry nie stanął na wysokości zadania. Na dokładkę SIERRA realizuje założenie swojej polityki i zatrudnia aktorów z trzeciej ligi i niższych. Jeżeli koncern zostanie w tyle za innymi potentatami rynku, to między innymi tu dopatrywałbym się przyczyn porażki. Odtwórcy ról grają mało sugestywnie. Najbardziej drażnią głupawe uśmieszki towarzyszące często znalezieniu jakiegoś przedmiotu. Szwankuje też kilkakrotnie koncepcja. Na przykład: pali się kosz na śmieci, a Max do niego podchodzi na taką odległość, że spokojnie mógłby sobie przysmażyć tyłek. Co więcej, gdy Max tam stoi, ognia nie widać, natomiast gdy odejdzie, jest co gasić. Dym zresztą wygląda bardzo nienaturalnie. Podobnie para buchająca z ekspresu do kawy. Siódma część przygód Larry'ego na szczęście nie będzie miała tych wad, bowiem tam żywi aktorzy nie będą występować.

Również objętość gry jest dla mnie zagadką. Mogłaby spokojnie zajmować tylko trzy kompakty, gdyż na drugiej płytce znajduje się jedynie 80 MB danych. Po co dodano czwarty – nie mam pojęcia.

W URBAN RUNNER warto zagrać, choć w obliczu takiej ilości naprawdę dobrych przygodówek lepiej najpierw pomyśleć, na co wyda się pieniądze. Odpowiedź na pytanie: czy lepiej mieć dziesięć czy trzydzieści godzin zabawy za tę samą cenę, wydaje się być oczywista.

Bamse

AZRAEL'S TEAR

Czekaliśmy w ciemności,
ciszy i brudzie na ciebie złodzieju
Zdani jedynie na towarzystwo
duchów i bestii
A w tym czasie zaślepieni ludzie ginęli niczym
Zboże ścinane miłosciwą kosą
Nasze powołanie nie dawało nam
chwili wytchnienia
Piliśmy nieraz z kielicha życia
Zarazem przez całe stulecia strzegąc go
Teraz trąby ogłaszają nadejście
trzeciego milenium
I zimne, żałosne gwiazdy
Muszą stanąć w szeregu przeznaczenia
Azrael, anioł zwiastujący paschę
Wzniesie swe skrzydła raz jeszcze
Wtedy światła niekończących się miast
Zostaną zdmuchnięte jak świece
Huraganem jego nadejścia
Nadszedł czas
Czy znany ci jest twój los, złodzieju?
My którzy strzeżemy kielicha życia
Wzywamy cię z niecierpliwością
Zstąp pod ziemię do nas
„Widzę Azraela
Jego skrzydła są wielkie
To dopełnia się przeznaczenie"

Święty Graal był kielichem, z którego Chrystus pił wino podczas Ostatniej Wieczerzy. W rzeczywistości nigdy nie został odnaleziony, jedynie przez literaturę i film karmieni jesteśmy opowieściami o jego odwiecznych poszukiwaniach. Temat jest ciekawy, bo nie dość że porusza wyobraźnię, to stawia nas w obliczu spraw ostatecznych. Któż nie chciałby odkryć tajemnic osnuwających tak doniosłe wydarzenia? Mają je szanse zgłębić wysyłani w czasy średniowiecza humanoidzi, nafaszerowani elektroniką i wyposażeni w broń, jakiej wymachujący mieczami panowie rycerze mogą im tylko pozazdrościć. W AZRAEL'S TEAR cel jest postawiony jasno: święty Graal znajduje się w świątyni Aeternis i trzeba go stamtąd wynieść.

Oto wreszcie mamy grę przygodową pozbawioną wygłupów. Londyńska firma INTELLIGENT GAMES, znana wcześniej między innymi z U.S.S TICONDEROGA oraz wydanego przez MAXIS SIMISLE przygotowała podróż w świat magii i mitów.

W dobie kosmicznych bajerów, antymaterii oraz hełmów wirtualnych autorzy gry komputerowej zdecydowali się zrobić intro, w którym nie pojawia się ani jedna animacja, ba – nie ujrzymy w nim nawet jednego obrazka. Jest sam tekst, ukazujący się na ekranie. Widać za to, że trudności sprawiało autorom robienie pojawiających się w kluczowych momentach filmików. Przypominają one topornie zrealizowane scenki z gier SSI. Mało się w nich dzieje, animacja jest w formie szczątkowej, co po części wyjaśnia dlaczego intro stawia na przekaz słowny.

Interfejs AZRAEL'S TEAR został zrealizowany w sposób tyleż interesujący co nietypowy. Wypada zacząć od tego, że cały czas otrzymuje się automatycznie informacje o odwiedzanych miejscach w sposób przypominający widzenie świata przez terminatora z filmu Jamesa Camerona. Podczas badania postaci, zarówno żywych, jak i martwych, pojawia się trójwymiarowy model, trochę danych, w przypadku tych ostatnich nawet szacowany czas śmierci. Znajduje się mnóstwo manuskryptów i ksiąg, których lektura odsłania sieć rozgrywających się w świątyni intryg. W przypadku własnej śmierci zabawna jest sekwencja lecących przez ekran napisów w stylu: spadający poziom energii, funkcje mózgu odłączone, bla, bla, bla. Ale tylko pierwszy raz, potem już nudzi.

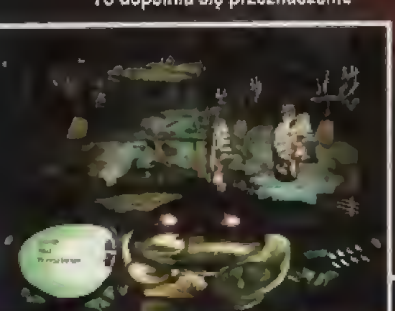
Zachowano wszystkie niezbędne atrybuty dobrej przygodówki: oznaczone przedmioty, bogate możliwości konwersacji, wygodnie zrealizowany schemat używania obiektów. Bardzo ważne jest to, że da się klikać niemal na każdym elemencie scenerii, uzyskując dotyczący go komentarz. Pomaga to w podejmowaniu wielu decyzji, gdyż często komentarz zawiera sugestię, do czego może dana rzecz służyć.

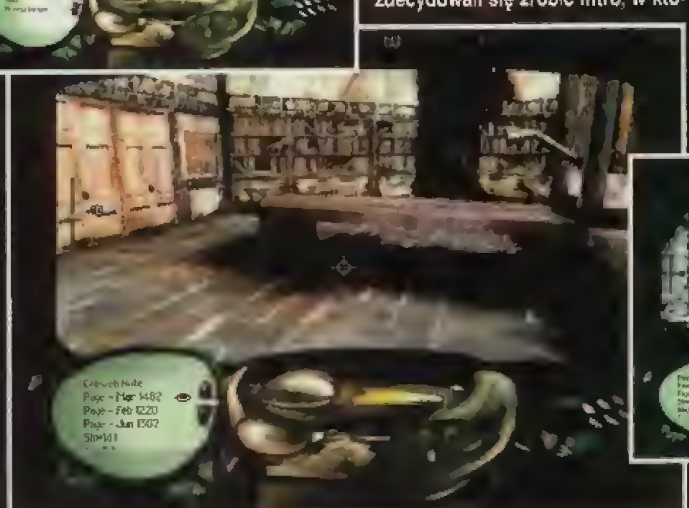
Engine 3D ma dwa oblicza. Z jednej strony dokładność odwzorowania trójwymiarowego środowiska trzeba uznać za niezwykłą. W tej grze widać najdrobniejsze szczegóły na ścianach, wiernie odwzorowane fragmenty rzeźb, witraży i gobelinów. Nawet strony ksiąg zostały tak spreparowane, że ma się wrażenie, iż faktycznie pochodzą z zupełnie innej epoki.

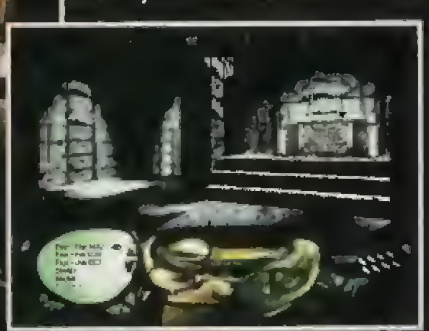
Na drugim biegunie cały teren podzielony jest na sekcje, pomiędzy którymi przechodzi się odczekując kilka sekund (niekiedy nawet 10) potrzebnych na doładowanie danych. Przypomina to trochę UNDER A KILLING MOON, tyle że w produkcji INTELLIGENT GAMES lokacje są o wiele rozleglejsze. Można opuszczać i podnosić głowę, biegać, poruszać się w pionie. Przemierzanie podziemnych terenów ułatwiają mapy, na których oznaczone są wszystkie tajne przejścia oraz drogi prowadzące do innych sekcji świątyni.

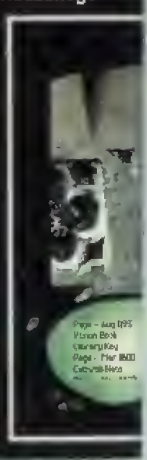
W podziemnym królestwie Aeternis można spotkać różnorakie postacie, zarówno pozytywne, negatywne, jak i również całkiem obojętne wobec bohatera. Część z nich zleca wykonanie pewnych misji, inni z miejsca atakują, pozostali służą jako dostarczyciele informacji. Wszystkie postacie są trójwymiarowe, i poruszają się dość sztywno, ale dobrze się wypowiadają.

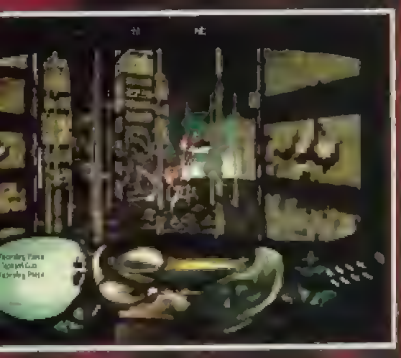
Skoro mowa o stronie dźwiękowej programu, to muszę powiedzieć, że muzyka w pewnym momencie powaliła mnie na kolana. Zaczyna się od standardowego soundtracku, w skład którego wchodzą głównie wysokie tony, słychać echa, odległe bicie dzwonów – słowem nastrój nawiedzonego miejsca. W niektórych podziemnych grotach dźwięki stają się świdrujące, piskliwe. I potem nagle dociera się do baptysterium, gdzie włącza się piękny motyw muzyczny. Muzyka przechodzi w łagodną symfonię, melancholijną i tajemniczą. Na nic się tu zdadzą niezgrabne słowa, lepiej tego po prostu posłuchać, bo nawet monu-





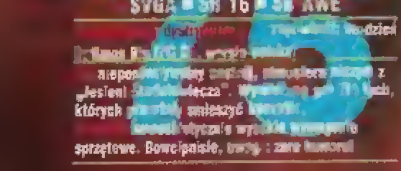






Mindscape'96

PC CD 1 CD
486DX2/66 ■ 8 MB RAM ■ 25 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE

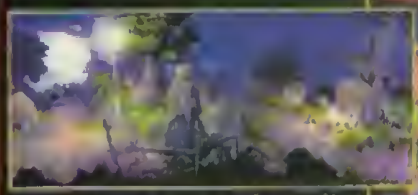


mentalny (i ostatnio nad wyraz popularny!) soundtrack z filmu „Twierdza" musi mu ustąpić miejsca.

Jeśli chodzi o wymagania sprzętowe AZRAEL'S TEAR wystarczy ująć to krótko: nawet na Pentium 120 z 16 MB RAM i kartą graficzną PCI 2 MB gra potężnie zwalnia. Grać oczywiście można, lecz dla wszystkich przyzwyczajonych już do płynności engine DUKE NUKEM 3D skoki animacji okażą się nie do zniesienia. Zamiast trybu SVGA trzeba wówczas przełączać się w tryb Auto, w którym tylko gdy się stoi w miejscu wszystko jest w wysokiej rozdzielczości, a w momencie ruszenia natychmiast przeskakuje na tryb zwykłej VGA. Odbywa się to z dwu-, trzysekundowymi pauzami. W sumie wychodzi na to, że nawet najnowsze symulatory lotnicze nie mają równie wygórowanych potrzeb. AZRAEL'S TEAR to taki „film artystyczny" gier komputerowych. Jest wysmakowany graficznie i fabularnie, dopracowany w szczegółach, posiadający nad wyraz dyskretny smaczek satanistyczny, a przy tym oferujący wcale nie nazbyt trudne zagadki do rozwiązania.

Bardzo mi się ta gra podobała, a jeszcze ciekawsza jest wiadomość, że firma OPTIMUS BIS przygotowuje w pełni spolszczoną wersję! Wraz z innymi zapowiadanymi przez tę firmę produktami gra ma szansę być jedną z poważniejszych pozycji końca bieżącego roku. Duże wymagania chyba też nie zaszkodzą, wszak SYNDICATE w chwili gdy się ukazał, też lekko zwalniał na najszybszych wówczas DX2/66...

Mic

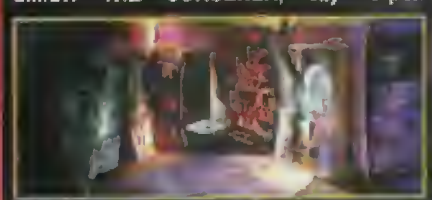


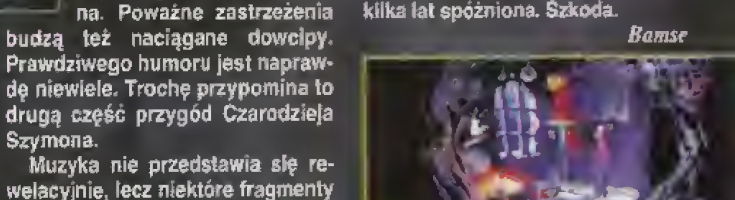
ALIEN INCIDENT

Podczas eksperymentów twój stryjek przez omyłkę ściągnął na orbitę ziemską statek Obcych. Ci wylądowali na naszej planecie, wtargnęli na teren posiadłości sprawcy całego wydarzenia, pojmali go i odtransportowali na pokład swojego statku. Dziwnym trafem nie zauważyli, że w domu byłeś również ty. Jako kochający bratanek stawiasz sobie za cel uwolnienie stryjcia wyproszenie Obcych z tego wymiaru.

Tak w skrócie przedstawia się fabuła ALIEN INCYDENT, przygodówki, która w czasach „multimedialnych" gigantów wygląda skromnie, a nawet staro. Reprezentuje ona gatunek animated adventure oparty na typowym systemie point'n'click – najprostszy sterownik, bez żadnych ikon symbolizujących różne rodzaje czynności. Gdy klikniemy na jakimś przedmiocie prawym przyciskiem myszki, komputer sam zdecyduje, co należy z nim zrobić.

Powiedziałem, że wygląda staro. A to za sprawą grafiki. Zwykła VGA, bohater nie wyższy niż ćwierć ekranu. Lokacje przypominają to, co obserwowaliśmy w obu częściach SIMON THE SORCERER, czy IGOR: OBJECTIVE UIKAKOHONIA, a bohater to wykapany Marek Hopper z rodzimego TEENAGENTA. Sporo szczegółów, dużo kolorów, wolny a skoczny krok postaci – to cechy, które od razu rzucają się w oczy. Czasami na ekranie trudno dostrzec, jakiś przedmiot. W przypadku „zacięcia" najlepiej wyjść do DOS'u i podejrzeć pliki z opisami lokacji – są w nich pełne listy „gorących punktów" w komnatach. Może tam znajdzie się odpowiedź. Przerywniki oczywiście są, ale sposobem zrealizowania nie różnią się niczym od reszty gry. Są to po prostu fragmenty, w których gracz nie musi nic robić lecz nie mają nic wspólnego z tym, co ostatnio zwykło się określać mianem „filmików".



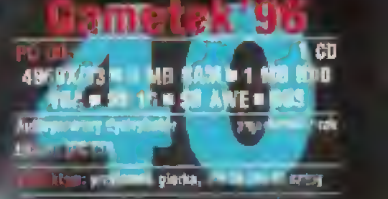


Gra trudna nie jest. Daje się skończyć w kilka godzin. Największych problemów mogą dostarczyć wspomniane „ukryte" przedmioty. Poza tym zagadki są w miarę proste i logiczne. Rasowi przygodówkowicze raczej nie będą zadowoleni z poziomu trudności. Wobec tego grę polecam zwolennikom zabawy przyjemnej i nie zmuszającej do zbyt dużego wysiłku intelektualnego, graczom, którym podobały się PRISONER OF ICE czy „D". Trochę drażni spora liczba przedmiotów, a w szczególności kluczy, których na początku ma się na pęczki. Wkradł się również pierwiastek nudy – konieczność przechodzenia przez wiele lokacji powoduje, że gra staje się żmudna. Poważne zastrzeżenia budzą też naciągane dowcipy. Prawdziwego humoru jest naprawdę niewiele. Trochę przypomina to drugą część przygód Czarodzieja Szymona.

Muzyka nie przedstawia się rewelacyjnie, lecz niektóre fragmenty mogą się podobać. Słuchanie ich przez kilka godzin nawet nie za bardzo męczy. Wrócę na chwilę do sterownika. Niedopracowany został algorytm chodzenia. Postać potrafi długo krążyć nim dotrze do wskazanego punktu. Na plus można natomiast zaliczyć automatyczne zapisywanie gry w momencie, gdy komputer się „wiesza". Jest to bardzo dobre rozwiązanie.

Gametek'96

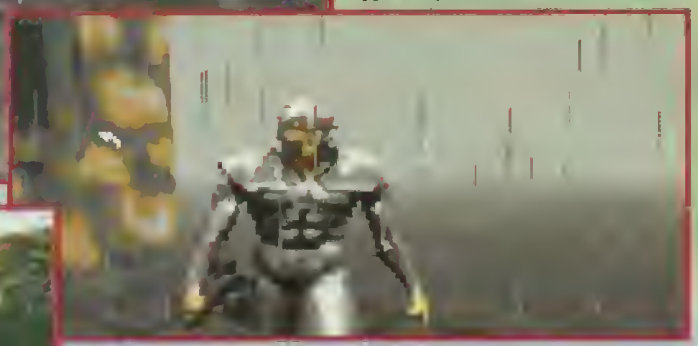
PC CD 1 CD
486DX/75 ■ 8 MB RAM ■ 1 MB HDD
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ 20S



ALIEN INCYDENT byłby godny uwagi, gdybyśmy... no właśnie, gdybyśmy mieli rok 1992. Ale obecnie jest koniec 1995 r. i gra jest o te kilka lat spóźniona. Szkoda.

Bamse

w lochu delikwenci spokojnie wraz z posiadanymi przedmiotami czekają, aż się do nich wróci.

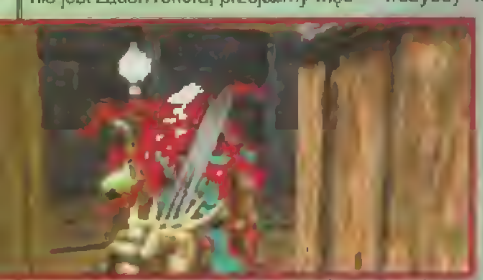


Grubo ponad tysiąc miast, w każdym z nich ponad setka ludzi. Każdy mieszkaniec inaczej się nazywa, z każdym można porozmawiać. Do tego dochodzi drugie tyle bestii, czarodziejów, orków i niezliczone bandy podmiejskich rabusiów. Od dawna mówiło się o powstaniu gry, której świat byłby jak najwierniejszym odzwierciedleniem regul panujących w normalnym społeczeństwie. Choć jeszcze daleko do realistycznej symulacji „życia obywatela w państwie", poważny krok w tym kierunku został wykonany przez amerykańską firmę BETHESDA. Grając w drugą część cyklu role-playing THE ELDER SCROLLS (opis pierwszej – ARENA w SS'15) można się wcielić w jednego z obywateli ogromnej krainy Tamriel.

NA ARENIE RPG

Nie warto rozwodzić się nad faktem, jak długo na DAGGERFALL czekaliśmy. Był to ponad rok odkładania terminu premiery, zasłaniania się kolejnymi usprawiedliwieniami. To i tak nie jest żaden rekord, przejdźmy więc do porządku dziennego nad tym, że ów oczekiwany RPG wreszcie wykiełkował. Niemożliwe jest uniknięcie porównań DAGGERFALL z wydaną na początku 1994 roku ELDER SCROLLS: ARENA, pierwszą produkcją z planowanego cyklu.

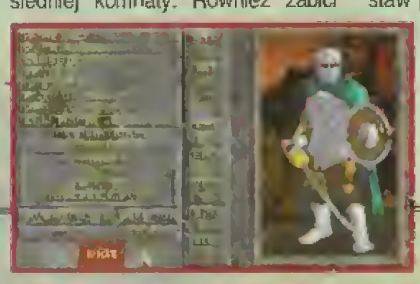
Wiele osób uważa, że kampania reklamowa ARENA była jedną z najlepszych w historii. Ta posiadająca mnóstwo wad gra została w zachodniej prasie przedstawiona jako cud i osiągnięcie wszech czasów, a dopiero później na Internecie pojawiło się wiele opinii podważających te sądy. Generalnie ARENA pozostaje grą kontrowersyjną, wszyscy widzą jej zalety lecz nie zapominają o psujących zabawę błędach. DAGGERFALL jest niemal (owo „niemal" to prawie 99%) jednogłośnie uznawany za grę bardzo dobrą, jeśli nie znakomitą. Różnic jest pomiędzy nim a ARENĄ sporo, zacznijmy od najważniejszych.

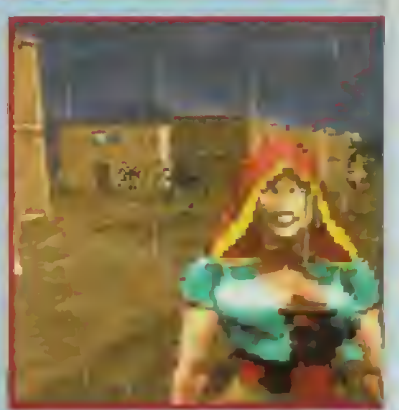


Powiększono świat, ale jednocześnie jeszcze bardziej go urozmaicono. W każdym regionie występują charakterystyczne cechy, roślinność, inne budownictwo, większa ilość krów, świń i pól uprawnych na prowincji. Mieszkańcy różnią się ubiorem, na szczęście usunięto karykaturalnie wyglądających Murzynów. Oczywiście są też zmienne warunki pogodowe. Tuż przed deszczem niebo jest zachmurzone, zdarzają się piękne zachody słońca. Czas płynie mniej więcej pięć razy szybciej niż w rzeczywistości – czyli godzina w DAGGERFALL to około dwanaście minut czasu rzeczywistego.

DAGGERFALL nie wykorzystuje bynajmniej systemu graficznego ARENA, lecz zawiera udoskonaloną wersję XnEngine, zastosowanego wcześniej w TERMINATOR: FUTURE SHOCK (opis w SS'32). Po prostu rewelacja! Można patrzeć w górę i dół, skakać, czołgać się i wspinać na mury. Przesuw ekranu na szybkim sprzęcie odbywa się w sposób bardzo płynny, jest jednak „ale", a mianowicie takie, iż trzeba zainstalować na dysku twardym co najmniej 200 MB programu. W przypadku wybrania instalacji mniejszej, co chwila zdarzają się przerwy spowodowane doczytywaniem danych z kompaktu.

Zawsze gdy mowa o gigantycznym świecie gry, pojawiają się od razu wątpliwości, czy program zapamiętuje miejsca pozostawienia przedmiotów. I tutaj kolejna przyjemna niespodzianka, gdyż przedmioty nie znikają (jak w ARENA) w przypadku wyjścia na moment do sąsiedniej komnaty. Również zabici





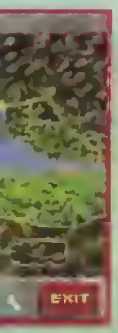
W 800 DNI DOOKOŁA ŚWIATA

Fabuła DAGGERFALL skonstruowana została według schematu opierającego się na stworzeniu „węzłów", czyli zdarzeń, które w każdej grze są takie same, pomiędzy którymi gracz ma swobodę postępowania. Zaczyna się od tego, że w stolicy Daggerfall pojawia się straszący nocami duch króla Lysandusa. Cesarz nakazuje odkryć, co stanowi tego przyczynę. Nowe ślady intrygi ujawniać się będą wraz z wykonaniem kolejnych zadań i po przybyciu we wskazane miejsca.

Poruszanie się po mapie nie nastręcza kłopotów. Świat podzielony jest na kilkadziesiąt krain. Po kliknięciu na każdej takowej pojawia się zbliżenie z ogromem pikseli – to miasta. Do ich wygodnego odnajdywania służy specjalna opcja. Obywatele w mieście są od tego, żeby ich wypytywać, na przykład o osobę, którą się chce odszukać. Zawsze istnieje standardowy zestaw pytań: o tawerny, cechy, najnowsze wieści, itp.

Do dyspozycji pozostaje dziennik, w którym zapisane są wszystkie związane z główną osią fabuły zdarzenia, jak również wykonywane obecnie subquesty. Jeśli przeoczy się

DAGGERFALL



nazwę miasta, do którego trzeba się udać, by przywieźć z niego królowi Daggerfall jakiś przedmiot, zawsze można ją sprawdzić w dzienniku. Każdą misję trzeba wykonać w danym czasie, jeśli upłynie on, a misja jest wciąż nie wykonana, zadanie automatycznie wygasa. Tymczasem w ARENA zdarzały się przypadki, że można było już do końca przygody wałęsać się z postacią, którą zapomniało się odwieźć gdzie trzeba.

Nie zdarzają się sytuacje, gdy idąc widzimy nagle wyskakujący zza horyzontu budynek. Wszystko jak gdyby wyłania się z mgły, na początku widać kontur, potem kształty stają się coraz wyraźniejsze. Jest to dopracowane jak trzeba, tak że aż czuje się przyjemność jadąc sobie przez architektonicznie urozmaicone miasteczko. Z kolei wszelkie lochy jako żywo przypominają te z ULTIMA UNDERWORLD: identyczne drzwi, podobne mury i pochodnie. Akurat te sekcje mogłyby być lepiej zrobione.

Nowinką jest jednak to, że każdy podziemny labirynt składa się z kilku połączonych ze sobą poziomów. Nie ma tak jak w większości RPG, że przy dojściu do jakichś drzwi pojawia się zapytanie, czy chce się zejść na niższy poziom. Tutaj po prostu schodzi się biegnącym w dół korytarzem, w niektórych miejscach można się poruszać prymitywnymi windami. Pociągnęło to za sobą konieczność zastosowania specjalnego „trójwymiarowego" automappingu, dającego możliwość dawania zbliżeń. Podobnie jednak jak w THUNDERSCAPE (opis w SS'34) jest on niestety niemal nieczytelny. Jedynie pomocna okazuje się mapa miasta, na której ma się z góry zaznaczone wszystkie ważniejsze domy.

UPADEK SZTYLETU

System czarów i walki pozostał z grubsza taki sam jak w ARENA. W każdym dużym mieście oprócz sklepów z bronią czy księgami (dzięki którym można poznać całą historię Tamriel) są cechy, do których można wstąpić. Wcielwszy się na przykład do cechu czarnoksiężników, uzyskuje się dostęp do tworzenia własnych czarów (Spellmaker). To znaczy, ustala się siłę działania, zasięg, sposób rzucania plus parę innych czynników. Zawsze w trakcie walki jest się ograniczonym przez określony zasób energii magicznej, nie jest więc oczywiste czy najsilniejsze (a więc zarazem najbardziej ma-na-żerne) czary są najskuteczniejsze.

Jeśli poprzez wykonanie płatnych misji czy sprzedaż złupionego przeciwnikom rynsztunku uzyska się odpowiedni zapas gotówki, można zakupić własnego wierzchowca, powóz na którym będzie się wozić posiadaną broń i artefakty czy slalek. Istnieje nawet sposobność nabycia własnego domu.

Największe miasta są otoczone murami, co często stanowi przeszkodę w dostaniu się do nich. Na noc bramy są zamykane, a podróż może się zakończyć na przykład o drugiej w nocy. W świecie Tamriel nie można spać pod murami, bo od razu pojawiają się strażnicy i zamykają za włóczęgostwo. Trzeba więc wdrapywać się cichcem na mury, zbiegać basztą na dół, uciekając przed strażami. Zazwyczaj rozpoczyna się wówczas gonitwa przez całe miasto, jej szczęśliwym zakończeniem jest dopiero ukrycie się i przenocowanie w tawernie. Nawiasem mówiąc, do więzienia można również trafić jeśli się zbyt pracowicie przeszukuje komnaty w tawernie czy sklepie. Wówczas werdykt sądu brzmi: szpiegostwo polityczne.

Próbowano wpleść w grę wątki niczym z powieści kryminalnej. Otóż Tamriel zamieszkują różne klany, w wyniku czego wioząc na przykład pierścień od króla, z którym dane stronnictwo toczy wojnę, otrzymuje się ostrzeżenie; zlekceważywszy je jest się ściganym przez zbirów.

Zapowiadane motywy erotyczne ograniczają się do tego, że w tawernach znajdują się ustronne pakamery, w któych można napotkać odpoczywające po pracy przedstawicielki najstarszego zawodu świata. Niestety, z żadną z nich nie można porozmawiać, a już o pikantnych tekstach w ogóle trzeba zapomnieć. Najostrzejsi w słowach bywają monarchowie, ale to z zupełnie innego powodu: „Otoczony jestem samymi leniami i nieudacznikami, nie bierz tego do siebie" – tak powiadają w przypadku zrezygnowania z wyznaczonej misji.

MAGIA I MICZ

Przez wiele miesięcy ciągnęły się narzekania, że na rynku RPG nie pojawia się nic nowego, że SSI obniżyło poziom swoich produkcji. Produkcje takie jak STONEKEEP czy ANVIL OF DAWN wypełniły lukę, ale jakby przychylnie ich nie oceniać, z perspektywy czasu można powiedzieć, że nie wniosły do gatunku niczego nowego. Były porządnie wykonane, dało się w nie bardzo długo grać, ale nic poza tym. „One square per time" oraz mniej lub bardziej liniowa struktura zadecydowała, że przełomu nie zanotowano.

DAGGERFALL jest grą świetną, ale nie doskonałą. W niektórych momentach pojawiają się „pluskwiaki". Zdarza się utknąć w korytarzu lub komnacie, czasem chcąc iść naprzód idzie się na skos, pojawiają się słynne już z części pierwszej potwory atakujące przez ściany. Zdarzyły mi się również sytuacje, gdy przybywszy do wskazanej tawerny i zapytawszy w niej właściciela gdzie się ona znajduje, byłem kierowany w inne miejsce. W paru subquestach postacie mające być w danym miejscu nie znajdowały się tam. Takie techniczne usterki nie przesłaniają jednak wartości tej gry, bo raz że występują bardzo sporadycznie, zaś dwa, że zawsze istnieje na nie lekarstwo w postaci opcji Load.

Virgin'96

PC DOS **1 CD**
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 25 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor zapowiedź: grudzień
RPG Computer Gamer (PC CD)

Za: Największy świat w historii komputerowego rpg. Szybka, bogata w szczegóły grafika 3D. Nieograniczona swoboda działania
Przeciw: Parę błędów technicznych, no i wymaga rzucenia wszystkiego innego.

Sumując można powiedzieć, że DAGGERFALL jest najbogatszym treściowo RPG wszech czasów. Czy najlepszym? Moim zdaniem nie, skończywszy niedawno po raz trzeci BETRAYAL AT KRONDOR (opis w SS'15) wciąż uważam, że to on rządzi. DAGGERFALL poprzez swobodę jaką daje graczowi oraz nowoczesność wykonania lokuje się jednak bardzo blisko hitu DYNAMIX. I jest o niebo lepszy od swej kontrowersyjnej poprzedniczki – ARENA.

Micz

THE LOST FI SHER

– Jak na to wpadłeś, Holmesie?

– Ależ to było dziecinnie proste, mój drogi Watsonie...

Cztery lata zajęło panom z ELECTRONIC ARTS dokopanie się do kolejnych zaginionych akt detektywa wszechczasów. Cztery lata temu niepozorna gra LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES (opis w SS'3) była jedną z najbardziej zaawansowanych graficznie i treściowo przygodówek. Stanowiła także przepołężny jak na owe czasy hit, wyprzedzając wydawane w tamtym okresie lawinowo przygodówki firmy SIERRA. Teraz natomiast, odkurzona i dopieszczona, napisana i zrobiona zupełnie od nowa, trafia do nas w postaci ciepłej jeszcze gry komputerowej.

■ ■ ■

Holmes, zniecierpliwiony, miotał się po pokoju. Bezczynności nie znosił bardziej niż czegokolwiek na świecie, a już od przeszło dwóch tygodni nikt nie zgłosił się do nas z jakimś sensownym zadaniem. Po raz kolejny rzucił mi piorunujące spojrzenie.

– Nie patrz na mnie w ten oskarżycielski sposób, to nie moja wina że siedzę tu bezczynnie.

– Ależ nie mam zamiaru cię winić Holmesie, przecież... – w tym momencie ktoś zapukał do drzwi. Sherlock przyjął postawę zasępionego mędrca, ja wygodniej rozsiadłem się w fotelu i krzyknąłem – wejść! W drzwiach ukazała się otulona czepkiem głowa pani Hudson. W ręku trzymała kopertę. Zobaczyłem błysk w oku mego przyjaciela i zastanowiłem się czy już wydedukował ze sposobu w jaki nasza gospodyni miała zawiązany czepek oraz z tego jak miała ułożone palce lewej ręki, kto był doręczycielem listu.

– To właśnie przyszło, panie Holmes – powiedziała i wręczyła kopertę Sherlockowi.

– Naprawdę jest pani nieoceniona – odpowiedział i zabrał się do otwierania przesyłki. – To od mojego brata! – usłyszałem po tym jak już zamknęły się drzwi za panią Hudson. Holmes wręczył mi kartkę.

Rzeczywiście, Mycroft prosił nas o spotkanie. Miało się odbyć w masońskim klubie Diogenese. Po chwili, już ubrani (Holmes wyjątkowo w elegancki płaszcz i cylinder) ruszyliśmy do lokalu.

Dźwięk tłuczonego szkła zlewający się w jedno z głośną eksplozją jeszcze dzwonił mi w uszach kiedy podnosiłem się z ziemi. Odruchowo strzepnąłem z ramion okruchy szyby i fragmenty marmuru, którymi zostałem obsypany. Spojrzałem na Forbesa. Odźwierny leżał z rozrzuconymi rękami i, na szczęście, oddychał płytko. Odwróciłem się i zobaczyłem jak Holmes z rozwianymi włosami wskakuje do płonącego budynku. Próbowałem go powstrzymać, ale było już za późno. Jednym susem przesadził barierę płomieni i znalazł się w środku do niedawna jeszcze eleganckiego klubu Diogenese. Tam, gdzie w chwili eksplozji był jego brat...

■ ■ ■

THE LOST FILES... to solidna gra. Bez żadnych multimedialnych fajerwerków, ale z dobrze zrealizowanym scenariuszem, kilkoma ciekawymi pomysłami i niestety beznadziejnie liniową fabułą. Graficznie można ją przyrównać do POLICE QUEST 4, szczególnie widać to przy poruszaniu się postaci. Ładnie zrealizowane są tła: ręcznie malowane, a przy poruszaniu się między lokacjami mamy możliwość podziwiania zdjęć pochodzących z tamtego okresu. Oczywiście w HiRes. To wszystko już jednak było. Najlepiej prezentuje się chyba dźwięk – angielski akcent rodem z kanału telewizyjnego BBC PRIME rządzi. Z tej gry można się uczyć wymowy lepiej niż z niejednego programu edukacyjnego. Jest tylko jedno ale – kilka tekstów potrafi zniszczyć osoby słabiej znające język wyspiarzy.

Scenariusz – conandoyle'owski. Zaczyna się od eksplozji w Diogenese. Policja ignoruje wybuch – kładzie to na karb wad instalacji gazowej, która w owych czasach była jedną wielką bombą zegarową (z zepsutym timerem). Trzeba więc wziąć ster w swoje ręce. Początkowo grasz Watsonem. Holmesowi na szczęście nic się nie stało, jest jednak przygnębiony zamachem na brata i zupełnie bezużyteczny.

Mycroft Holmes cudem uniknął śmierci. Znajduje się w szpitalu z ciężkimi urazami głowy. Jest też przy tym dosyć niekomunikatywny – bredzi. Tak więc Watson sam, bez cudownych zdolności Holmesa musi znaleźć coś co wstrząsnęłoby Sherlockiem i skłoniłoby go do działania. Kiedy już

stawi się w domu przy Baker Street 221B z dowodem rzeczowym w ręku (posłuży do tego tarcza zegarka znalezionego na zgliszczach klubu i małe laboratorium w domu na Baker Street) wskazującym niedwuznacznie, że to materiał wybuchowy był odpowiedzialny za to co stało się w klubie, wcielisz się już w postać Holmesa.

DEDUKCJA

Od tej pory w grze będziesz wspierany dedukcyjnymi i obserwacyjnymi zdolnościami detektywa, podpowiedziami Watsona oraz dziennikiem tego ostatniego (są tu zapisywane wszystkie wypowiedzi mające miejsce w grze – czasem naprawdę przydatne). W wyniku śledztwa okaże się, że chodziło o wzór nowego rewelacyjnego materiału wybuchowego, a w sprawę zamieszane są same grube ryby.

Co jakiś czas w grze przewija się motyw znany już z poprzedniej części – „młody chemik". Jak już mówiłem wcześniej, w domu na Baker Street znajduje się mały stolik z różnymi przyborami – od kolb, pipet i probówek po różnego rodzaju roztwory. Jeżeli nie wiesz co dalej zrobić w grze, po prostu będąc w domu Holmesa zobacz czy jakiś przedmiot z tych, które masz w kieszeni może być poddany analizie. Jeżeli tak, to użyj go na stoliku laboratoryjnym. Twym oczom pojawi się rzeczony wcześniej stolik widoczny na jednym ze screenów. Teraz zaś zdając się na instynkt lub szczęście (lub wiedzę, he he) zacznij używać wszystkiego na wszystkim. W rezultacie i tak coś ci z tego wyjdzie. Receptą jest próbować aż do skutku.

Niestety THE LOST FILES jest głupoodporna aż do bólu. Tutaj nic nie można schrzanić tak, aby było to nieodwracalne. Możesz eksperymentować do woli. Zresztą jest tak w całej grze – żadne posunięcie nie uniemożliwi ci dalszej gry. Przykładowa sesja w laboratorium wygląda tak: masz tarczę zegarka z odrobiną jakiegoś osadu. Analizujesz ją. Zaczynasz od zdrapania substancji do kolby. Dosypujesz siarczanu sodu (sodium sulphate), zalewasz wszystko wodą destylowaną i podpalasz palnik. Nagle – BUM! Swoją drogą efekt jest niezły. Tylko co z osadem – oczywiście zostało go jeszcze parę ton.

Gra ma też kilka kruczków. Jednym z nich jest gra w trzy karty z Augiem – cwaniaczkiem, który umieścił się pod komisariatem policji. Żeby wyciągnąć od niego informację trzeba zagrać. Jak to zrobić? Augie to kanciarz i chowa kartę, którą masz wskazać, w ręku. I tam właśnie jej szukaj.

ŻELAZNA LOGIKA

THE LOST FILES... jest zadziwiająco konsekwentna i logiczna. Bieg wydarzeń ma ręce i nogi, nie nuży. Wreszcie możemy poznać Holmesa jako ponurego, nerwowego i niecierpliwego kolesia. Watson jako przywoitka studzi oczywiście wszystkie jego wybuchy, ale jeśli Holmes ma komuś dogryźć to i tak to zrobi. Nie brakuje elementów komicznych i zabawnych dialogów. Ciekawe też jest to, że gdy w pierwszej części gramy jako Watson, to pewne rzeczy postrzega on zupełnie inaczej niż Holmes. A tak w ogóle to wystarczy rozejrzeć się po salonie na Baker Street jako Holmes i jako Watson. Ten drugi połowy rzeczy wręcz nie widzi.

I jeszcze na temat liniowości. W tej grze nie można się zakleszczyć na dobre. Zawsze okazuje się, że coś pominąłeś lub przeoczyłeś. Z takich miejsc wymieniłbym salon na Baker 221B, pokój Holmesa tamże czy mieszkanie Mycrofta. Właśnie w mieszkaniu Mycrofta (dokładnie na biurku w sypialni) można natrafić na kartkę z szyfrem. Wydaje się trudny do złamania, ale panowie odpowiedzialni za zagadki przestraszyli się, że może być dla niektórych nie do złamania, więc wystarczy wziąć go do domu i poddać analizie w laboratorium.

DOBRE RADY

Grając trzymajcie się kilku wskazówek, a rozwiązanie przyjdzie samo:

– bardzo starannie oglądaj wszystkie pomieszczenia, osoby i przedmioty przed rozmową,

– wyczerpuj tematy rozmów,

– kiedy utknąłeś, wróć do wszystkich pomieszczeń, w których byłeś, znowu wszystko obejrzyj i znowu porozmawiaj ze wszystkimi,

– w każdym z pomieszczeń oglądaj przedmioty, które masz ze sobą – czasem pojawiają się nowe możliwości ich użycia,

– próbuj analizować na Baker Street co się da,

– zawsze pytaj Watsona o zdanie.

Pełne rozwiązanie ukaże się na SS CD'42.

Banana Split

ES OF
LOCK HOLMES
THE CASE OF THE ROSE TATTOO

Electronic Arts'96

PC [illegible] 1 CD

486DX2/66 ■ 8/16 MB ■ 30 MB HDD

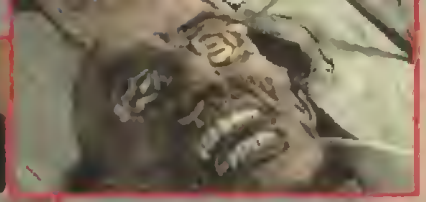
SVGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS

Autoryzowany dystrybutor

[illegible] (PC CD) 146 zł

Za: Nowa, angielski humor, obszerność, dawka solidnej intrygi, brat Holmesa?

Przeciw: Statyczna, sterylna, bezludna. A brat Holmesa? — co za palant?



Nadszedł czas na rozwiązanie PANDORA DIRECTIVE. Grając pamiętajcie zwłaszcza, aby zawsze z pomocą opcji Examine oglądać każdy znaleziony przedmiot. Podczas rozwiązywania trudnej łamigłówki można za pomocą opcji Help ją przeskoczyć (otrzymuje się cyfrę, którą trzeba wpisać). W razie potrzeby przydadzą się również wbudowane hinty, które mimo że nie wyjaśniają wszystkiego, stają się często pomocne. Rozwiązanie dotyczy wersji Entertainment, wersja trudniejsza gry różni się tym, iż posiada limit czasowy zagadek oraz cztery czy pięć niewielkich, dodatkowych sekcji.

■ ■ ■

Był deszczowy wieczór, gdy po raz pierwszy zobaczyłem Fitzpatricka. Siedzieliśmy z Chelsea w barze. Za oknem dudnił deszcz. Wtedy wszedł on, od razu wiedział kim jestem. Cztery tysiące, jakie zaproponował za odnalezienie jakiegoś zaginionego faceta było całkiem niezłą stawką. Oczywiście wybrzydzałem, bo w tym zawodzie nie można mówić tego co się myśli. Jeśli przy jakiejś ważnej okazji nie potrafisz zachować kamiennej twarzy, przycisną cię tak, że zaczniesz robić w portki. Profesja prywatnego detektywa ma też jednak swoje plusy, a pierwszy z nich brzmi: nie musisz wstawać o siódmej rano.

DZIEŃ 1

Obudziwszy się zbadałem wizytówkę Fitzpatricka, w razie czego mogłem do niego dzwonić. Z szuflady biurka wyciągnąłem rachunek ze sklepu, z pokoju zabrałem nóż.

W recepcji na dole urzędował Nilo. Zaoferowałem mu niewielką łapówkę, a wtedy rozwiązał mu się język. Okazało się, że poszukiwany gość o nazwisku Malloy mieszkał jakiś czas temu w Ritzu. Na piętrze sprawdziłem drzwi wskazanego pokoju. Nilo dopiero po otrzymaniu kolejnej porcji szmalu podał otwierający je kod. Ledwo tam wszedłem, widziana przeze mnie rzeczywistość rozpadła się jak zbite szkło. Ktoś mi urządził przywitanie.

DZIEŃ 2

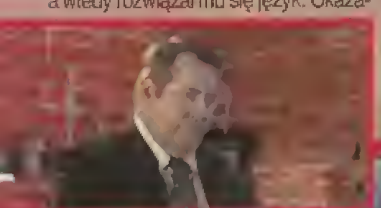
Ocknąłem się dopiero rano. Przeczesałem cały pokój. W szufladzie znalazłem wizytówkę z Acme Warehouse, fotografię oraz kopertę. Pierwsza zasada vademecum prywatnego detektywa brzmi: dokładnie obwąchuj wszystko co znalazłeś. Z łóżka wziąłem szalik, natknąłem się też na fakturę zatytułowaną „Lądowisko Bogów" oraz list od niejakiego Davida Wrighta. Ostatnią rzeczą, w którą się wyposażyłem była karteluszka z adresem sklepu tutejszego lichwiarza Rooka.

Wpadłem więc od razu do niego. Wypłaciłem 300 baksów, jakie mu byłem winien. W towarzyskiej rozmowie spytałem o fotografię Malloy'a. Po wyjściu udałem się prosto do Acme Warehouse. Przyjrzałem się plakietkom na murze, niestety wejście było zamknięte. Na Chandler Avenue można jednak znaleźć interesujące rzeczy – przy skrzynce leżała koperta z kasą. Przejąłem ją, bo pieniędzy nigdy dosyć.

Uznałem, że przyda się rozprostować nieco kości i polecieć do położonego w lesie domku Davida Wrighta. Na miejscu znalazłem płytkę CD oraz kartkę z informacją jak otworzyć zamknięte elektronicznie drzwi. Wróciłem do biura, od razu wkładając krążek do komputera by rozwiązać zagadkę. Po zapoznaniu się z informacjami wróciłem do domku, odblokowałem kodem drzwi. Pod podłogą gnił właściciel posesji. W biblioteczce znalazłem film, który odtworzyłem na projektorze.

We Frisco odwiedziłem knajpkę Louiego; ten mutant wciąż wygląda bardzo młodo. Dałem mu 200 papierów, po czym zagadnąłem o szalik oraz młodą kobietę. Spytałem go również o list z pokoju Malloy'a, co prawda nie potrafił go przetłumaczyć, ale skierował mnie do fachowca, niejakiego Clinta. Zastałem go w Coit Tower. Ten gdy tylko ujrzał szalik, powiedział: Emily. Dowiedziałem się od niego, że Luci Luv to jej pseudonim sceniczny. Opiekunem laleczki jest niejaki Gus Leach. Clint dał mi klucz do jego klubu. Dostałem też wskazówki, jak rozszyfrować list.

Wejście do Flamingo znajdowało się kawałek dalej, za płotem. Otworzyłem drzwi do klubu, ale wewnątrz niewiele zdołałem się dowiedzieć. Dopiero po udaniu się do Chelsea i zajrzeniu do klubu razem z nią, zasięgnąłem języka.



Pewne było jedno: Malloy to nie lada satyr; żeby w swoim wieku romansować z tą dziwką Emily?

DZIEŃ 3

Przyjrzałem się podartej notce i poskładałem ją. Na dole widniała narysowana strzała. Czym prędzej udałem się do Mac Maldena, by spytać go o Czarnego Morderce-Strzałę. Potem wypytałem o to samo Louiego, dopytując dodatkowo o podejrzanych kręcących się w okolicy oraz o Bay City Mirror.

W alejce za lombardem Rooka znalazłem artykuł o owym mordercy, przeczytałem go. Jego autorką była Lucia Pernell. Przy koszu odkryłem zejście do kanału, gdzie wyposażyłem się w porcję gotówki oraz dłuto.

Wypytałem Rooka o nieznajomych, Morderce-Strzałę, notkę od Emily, Lucię Pernell oraz język Yucatanu. Otrzymałem od razu możliwość kupienia książki, która połączona z listem umożliwiła przetłumaczenie go.

W sklepie elektronicznym spłaciłem dług, po czym rozejrzałem się po witrynach, na razie powstrzymując się od zakupów. Musiałem tymczasem odwiedzić kaznodzieję Gary'ego, był pogrążony w modlitwie w spelunie za hotelem Golden Gate. Wysłał mnie do składu vis-á-vis sklepiku Louiego, by przynieść butelkę szkockiej. Pociągnął łyka i zapytany o fotografię Malloy'a wygadał się – dostałem klucz do magazynu, gdzie klient przebywał.

Na miejscu podniosłem wzmacniacz, przyjrzałem się skrzyni z nazwiskiem Malloy. Przełączyłem dźwig tak, by chwycił skrzynię, użyłem na niej wzmacniacza – dźwig ją uniósł. Podniosłem i obejrzałem jej zawartość, a także mapę Azji, która spadła na ziemię.

Z biura zadzwoniłem do Lucii Pernell, rozmawiałem z nią bardzo serio. Nagle wydało mi się, że ktoś grasuje po dachu sklepiku Rusty'ego. Pobiegłem tam, lecz nie mogłem wejść do środka. Dopiero od Mac Maldena uzyskałem wskazówki jak odblokować zamknięte przez policję drzwi. Wewnątrz znalazłem przełącznik za maskami, przeszedłem na zaplecze sklepu, od razu wdrapałem się na dach. W kurtce znalazłem fotkę oraz spinkę z inicjałami DH. Żeby przyjrzeć się dokładniej fotografii, potrzebowałem kupić w sklepie elektronicznym specjalny przyrząd do analizy zdjęć. Dzięki temu odczytałem adres AUTOTEC. Zadzwoniwszy do Lucii, spytałem o Sandrę Collins. Natychmiast się tam wybrałem. Zabrałem karteczkę oraz odznakę umożliwiającą wejście do AUTOTEC. Pojechałem do ich siedziby.

Wyposażyłem się w pędzel oraz kawałek sznurka, które połączone pozwoliły chwycić clipboard. Dzięki temu poznałem numer odpowiadający odznace, jaką posiadałem. Wszedłem do wnętrza siedziby, skierowałem się do pokoju Daga Hortona. Wisiało tam zdjęcie gościa. Niezły z niego kwiatek – za dnia urzędnik, nocą morderca. Przesunąłem książkę na biurku, wyciągając spod niej wiadomość. Otworzyłem odtwarzacz CD, wziąłem klucz do szafki. W dolnej szufladzie spoczywał naszyjnik Mrs Collins. Z drugiej szuflady wybrałem fotografie, przeszukując szafkę z książkami wyposażyłem się w klucz. Na mo-

NDORA DIRECTIVE

CZĘŚĆ 2

ment wpadłem do Gary'ego, zapytałem go o Daga oraz o dach pakamery Rusty'ego. Pobiegłem tam, świeżo zdobytym kluczem otwierając drogę na sam szczyt wieżyczki.

Przez lunetę zobaczyłem jak Morderca-Strzała szykuje się, by dobrać się do Emily. Wybiegłem do Rooka, powiedział, że widział jegomościa ubranego w czarny kostium ninja. Stojąc ponownie na dachu zobaczyłem go. Skoczyłem tam, schowałem się za murkiem i mięm rzucilem się na przeciwnika. Doszło do małej bójki, w wyniku której udający Bruce'a Lee gość zaliczył parę solidnych ciosów.

DZIEŃ 4

Rankiem wróciłem na miejsce walki, zabrałem owo urządzenie, które zgubił Horton. Był to detektor do namierzania jakiegoś ukrytego obiektu. Przetestowałem go przy drzwiach do lombardu Rooka. Potem wlazłem do kanału.

Mając włączony detektor doszedłem do ściany, przy której wydawał dźwięki z największą częstotliwością. Obok była luźna cegła, potraktowałem ją dłutem. Znalazłem pudełko Emily, potem czekało mnie rozwiązanie zagadki polegającej na przeniesieniu dwóch kolorów kulek do sąsiednich pojemników. Dokładnie obejrzałem pudełko.

We Flamingo uciąłem sobie pogawędkę z Emily. Oczywiście, puściła farbę na temat Malloy'a, tajemniczego pudełka oraz NSA; miała wszakże u mnie dług wdzięczności. Omal nie upadłem, gdy się dowiedziałem, że Malloy to jej mąż! Porozmawiałem też z Gusem, skierował mnie na tyły Flamingo, tam znajdowało się opakowanie, jakiego używał Malloy. Ściągnąłem je ze słupa za pomocą antenki, którą znalazłem w śmietniku. Opakowania użyłem na przyrządzie do analizy fotografii.

Po powrocie do biura zastałem w nim gości. Bardzo niemiły facet mnie przesłuchiwał (A, A, C, C, A, B, C, A). Musiałem oddać pudełko Emily. W przelocie udało mi się poznać niejaką Reagan Madsen; ta kobieta wie to i owo o życiu.

Mac Maldena zapytałem o pensjonat, pojechałem na pocztę, a stamtąd do Garden House, gdzie rzekomo miał przebywać Malloy. Starszą panią okpiłem za pomocą paru lizusowskich zdań, przeczesałem każdy cal pokoju Malloy'a, znajdując mnóstwo ciekawych rzeczy. W biurze u siebie próbowałem odczytać CD, ale wymagało to dodatkowego kodu. Wróciłem do Garden House, przeszukałem dżinsy. Wiedziałem już, że poszukiwany przebywa w magazynie Waterfront. Czym prędzej się tam wybrałem... i faktycznie, Malloy siedział przy jakichś papierach. Słuchałem zafascynowany opowieści doktora o tym jak tłumaczył hieroglify z tajemniczego obiektu, który prawie wiek temu spadł w okolicy miejscowości Roswell. Wtedy po raz pierwszy usłyszałem tę nazwę. Malloy wypowiadał ją po raz ostatni, bo chwilę potem już nie żył. Przysmażyłem trochę gościa, który wydatnie przyczynił się do jego zejścia.

DZIEŃ 5

Dostałem faks od Lucii Pernell oraz wiadomość od Chelsea. Udałem się do magazynu, gdzie znalazłem kawałek żółtego papieru, rozkład lotów oraz kwit z poczty. Przesunąłem kawałki drewna, był pod nimi sejf. Otwierała go kombinacja 22, 31, 15, 7. We wnętrzu leżała karteluszka opisująca dziwny pojemnik oraz kluczyk, ów otworzył drzwi w Garden House. W moje ręce wpadł notatnik Malloy'a oraz fotografia Bramy Słońca. Na ziemi leżała książka o kontaktach z obcymi cywilizacjami z kosmosu. Potwierdzało to tylko, czym się ten facet zajmował.

Zadzwoniłem do Reagan, by umówić się z nią na randkę. Spotkaliśmy się w Imporial Lounge, potem otrzymałem wiadomość od Pernell, oddzwoniłem pytając o anagramy, Thelwitta oraz co znaczy Cosmic Connection. Pudełko Reagan połączyłem z tkaniną znalezioną u Malloy'a; znów musiałem się nagłówkować.

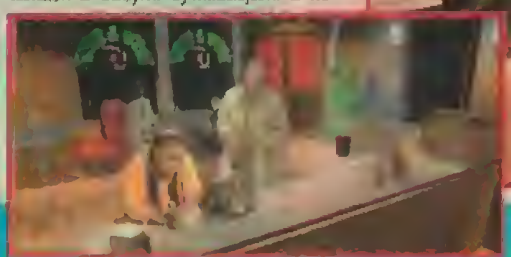
Mac Maldena wypytałem o Hortona oraz AUTOTEC. Skierowany zostałem wprost do kostnicy. Skalpel pomógł otworzyć szufladę z literami G-H, zabrałem z jej wnętrza portfel (była w nim karta identyfikacyjna), jak również klucz. W AUTOTEC w pokoju Hortona otworzyłem i spenetrowałem niedostępną wcześniej szafkę. Za pomocą karty Hortona i hasła 773348 wszedłem do tajnego archiwum – pobliskie drzwi.

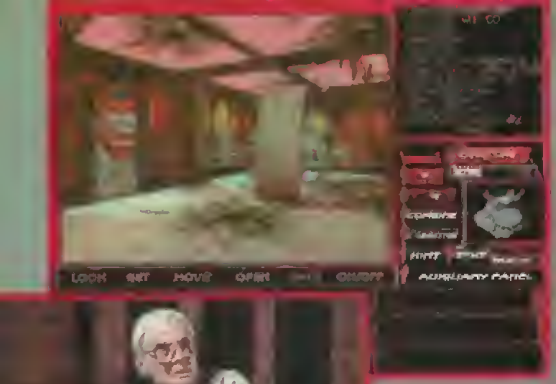
Za jednym zamachem dobrałem się do skrytek: B15, B17, E13, E36, pomagając sobie kluczem od Lucii. Żeby wyjść stąd bez włączania systemu alarmowego, musiałem każdy z tych przedmiotów pozbawić pola magnetycznego w znajdującej się tu maszynie. Kod do niej brzmiał 1091. Odzyskane pudełko od Emily poddałem wiwisekcji już w biurze. Ta zagadka polegała na dopasowaniu nazw miast do odpowiednich gwiazdek. Trzeba było porównać mapę z rozkładem lotów, by mieć jakiekolwiek wskazówki. Skontaktowałem się z Fitzpatrickiem. spytałem go, co znaczą skróty AE, OE, EW, oraz o Thelwitta i Cosmic Connection. Na koniec wymieniłem nazwisko Archie Ellisa, dostałem adres. Uprzednio umówiwszy się i odpowiedziawszy na trzy banalne pytania, złożyłem mu wizytę. dając mu slajd 186 i pytając o Roswell oraz to w jaki sposób można się tam dostać. Od Fitzpatricka uzyskałem koordynaty bazy.

DZIEŃ 6

Zanim wybrałem się w podróż, mając złe przeczucia skoczyłem do Archiego, by go ostrzec przed zakusami NSA. Dopiero potem opuściłem Frisco.

Roswell nawet po latach wygląda tajemniczo. Teraz nie ma tu nikogo, wszystkie ślady po przybyszach, jacy gościli tu w 1947 r., zostały starannie zatarte. Z szuflady zabrałem walkie-talkie,





wyjąłem z niego baterię. Wyposażyłem się również w kartę wstępu, klucz, pudełko zapałek, książeczkę oraz wydobyty spod materaca diagram pola laserowego. Wyszedłem, wyposażyłem się w łopatę oraz kawałek rurki. Przesunąłem pudła, pod nimi był przecięty kabel. Kluczem otworzyłem budę, skąd wziąłem latarkę (włożyłem do niej baterię) i pudełko z narzędziami. W tym ostatnim były nożyce do cięcia drutu. Dzięki karcie wstępu wniknąłem do hangaru z polem laserowym. Skorzystałem z panelu (ALPHA, 11, 1, 4, 13, 5), co wyłączyło część pola laserowego, tak że mogłem przejść dalej. Wziąłem kabel.

Wróciwszy użyłem nożyc na kablu, a następnie podczepiłem go do tego przeciętego. Mogłem wówczas wewnątrz dyżurki przełącznikiem otworzyć zamknięte wcześniej drzwi. W skrytce pod podłogą był dynamit. Przyjrzałem mu się, łącząc laskę z rurką. Pod trwałymi jak skała drzwiami za polem laserowym podpaliłem laskę dynamitu i rzuciłem nią gdzie trzeba. Szybko uciekłem z hangaru. Gdy wróciłem drzwi stały otworem. Co się za nimi kryło? Okruchy tajemnic z innej planety.

DZIEŃ 7

Czułem, że coś jest nie tak. Zupełnie jakby coś mnie śledziło. Musiałem się śpieszyć. Pobiegłem do Mess Hall, skąd z zamrażarki wziąłem szpikulec do kruszenia lodu. Z szafki zabrałem garnek. W pokoju 104 szpikulcem otworzyłem baniak z paliwem, nalałem go do garnka. Potem wybrałem się do sekcji sypialnej, opór drzwi pokonałem łopatą. W szafce znalazłem pojemnik przeznaczony do przechowywania nienaturalnej materii, połączyłem go ze zdobytym wcześniej kawałkiem papieru.

W Mess Hall na palniku podgrzałem garnek z paliwem. Wpadłem jeszcze do pokoju 102, wziąłem stamtąd dwie rzeczy i dokładnie je obejrzałem. Nadszedł czas na odwiedzenie sali z generatorem.

W generatorze otworzyłem dwa panele, po czym umieściłem w maszynie znalezione w poprzednim pokoju urządzenie. Otworzywszy zawór, wlałem paliwo do generatora. Kilkoma poruszeniami dźwigu wprawiłem w ruch maszynerię. Wybiegłem z sali, a gdy po chwili wróciłem do niej, zobaczyłem obcą istotę. Złapałem drania do przygotowanego wcześniej pojemnika.

Z sali z generatorem wziąłem zbiornik tlenu oraz nożyce, udałem się ponownie do 102, gdzie wpadła mi w ręce część palnika acetylenowego znajdującą się w plastikowym opakowaniu. W 104 była rączka od tegoż palnika. W sekcji sypialnej znalazłem taśmę oraz odtwarzacz CD. Włożyłem do niego znalezioną wcześniej płytkę CD.

W Rec Room znalazłem przyrząd do śledzenia Obcych – rodzaj sondy – pobrałem również w sztangę, przyczepioną strzałkę oraz kij bilardowy. Te dwie ostatnie rzeczy połączyłem taśmą, uzyskując tym sposobem dzirył. Dzięki niemu zdołałem w sekcji sypialnej wydobyć spod częściowo uchylonych drzwi kartę identyfikacyjną.

Była ona potrzebna na poziomie drugim przy wejściu do War Room. Wyposażyłem się tam w drugą część, a mianowicie pilot do owej dziwnej sondy (połączyłem obie części). Wziąłem stąd plik fotografii, nie omieszkałem również rzucić okiem na dokumenty oznaczone metką Top Secret Eyes Only.

Musiałem na moment opuścić Roswell, by w sklepie elektronicznym we Frisco kupić pakiet Robo-baterii do złożonej chwilę wcześniej sondy. Wróciłem na poziom drugi bazy, skierowałem się do ściany z wiatrakiem. Używszy na nim przyrządu, zdołałem do kanałów wentylacyjnych zapuścić sondę. Przeszukałem pokoje J2-12 (śrubokręt), J2-3 (następna karta identyfikacyjna), J2-8 (wąż), J2-6 (fiolka kwasu).

Dzięki nowo zdobytej karcie otworzyłem drzwi windy po poziom 3. Śrubokrętem rozkręciłem panel, nożycami przeciąłem druty, po czym wymontowałem bombę i popędziłem z nią do kosza na śmieci. Wrzuciłem ją i uciekłem do drugiej windy. Stanąłem na najbardziej tajnym poziomie Roswell.

Nie wierzyłem oczom, ale stał tam najprawdziwszy latający spodek. Zabrałem obie rzeczy ze składu, drzwi 100-200 były niestety zamknięte. Połączyłem końcówkę oraz rączkę palnika acetylenowego, do zbiornika dołączyłem rurkę. Złożyłem to, doczepiając rzecz znalezioną w składzie. Miałem kompletny palnik, który wypalił niemałą dziurę w drzwiach 100-200.

Wstukałem kolejno 186, 7AC. Musiałem w taki sposób przesuwać elementy, by móc wyjąć 186. Kwasem potraktowałem zamek od drzwi, zabrałem paliwo do 186. Udałem się do biura i zapadłem w sen.

DZIEŃ 8

Nazajutrz czekały na mnie informacje od Archie Ellisa i Lucii Pernell. Gdy oddzwoniłem do Murzynki, ta przefaksowała mi dokument. Poznanym kodem do kompaktu było MERGE THE FOUR RARE CASES TO SEE MAPS. Zadzwoniłem do Witta, porozmawiałem chwilkę, ale wpadło mi do głowy, że muszę przede wszystkim namierzyć gdzie gość mieszka. W sklepie elektronicznym Zack miał Robo-namierzacz – leżał sobie na ladzie. Jeszcze raz zadzwoniłem do Witta, po rozmowie (B, A, B, C, C, C, C) udałem się do jego apartamentów.

Gospodarza nie było w domu, ale alarm działał. Za maską schowany był jeden wyłącznik, w pobliżu stołu drugi – zielony. Kawałkiem bambusa wyłączyłem przełącznik nad kominkiem. Na pięterku pod rośliną znajdował się ostatni dezaktywujący alarm przełącznik.

Z szuflady wyjąłem album z fotografiami, znalazłem w nim jedno szczególnie interesujące zdjęcie. Na łóżku spoczywała notka. Za pomocą bambusa zdjąłem plakietkę znad drzwi, wyposażyłem się także w szczypce. Ogień w kominku zgasiłem tajnym przyciskiem ukrytym w statui obok. Szczypcami wydobyłem spoczywającą wśród żaru torebkę, która mieściła klucz. Przeszukanie okolic sofy zaowocowało znalezieniem książki. Użycie klucza na statui spowodowało, że miałem przed sobą kolejną zagadkę. W otwartej wnęce znalazłem pudełko, po przyjrzeniu mu się ustawiłem kolejno: SEPT8 - 4AHAU, MAY20-10CHUEN, APRIL17-3MULUC, JULY12-11MEN.

W Garden House pojawiła się paczka było w niej pudełko. Połączyłem je z kawałkami z pudełka Witta – kolejne puzzle. Miałem w ręku ostatnią, czwartą część tajemniczego Pandora Device. Połączyłem wszystkie elementy, co wywołało projekcję. Malloy opowiadał o swoich badaniach nad fenomenem UFO. Potem w objęcia wzięła mnie Reagan.

DZIEŃ 9

Tajne miejsce w Meksyku położone było wśród tropikalnej dżungli. W Komnacie Węża podniosłem z ziemi zestaw kolorowych płytek, wziąłem papirus, po czym rozłożyłem płytki na ołtarzu i rozwiązałem układankę. Drzwi z symbolem gwiazdy stanęły otworem. Czekało mnie ganianie po labiryncie, na szczęście robiłem notatki, by móc to teraz odtworzyć: na skrzyżowaniu znalazłem węgiel, użyłem go na papirusie. Prawo, do końca, lewo, do końca, lewo, lewo. Od truposza pożyczyłem latarnię, pistolet, okularki, chusteczkę. Prawo, prawo, prawo, wziąłem sztylet. Powrót do skrzyżowania, prawo, do końca, prawo, prawo, prawo, prawo, prawo. Znalazłem dość dziwną miskę.

Lewo, lewo, lewo, prawo, do końca, prawo, prawo, lewo, prawo, lewo, lewo. Napotkałem kolejny szkielet. Złamanym szkielkiem przeciąłem postronek zawiązany na ręku, wziąłem również tarczę. Powróciłem do Komnaty Węża.

Wyszedłem z niej przez drzwi z symbolem słońca. Lewo, prawo, prawo, lewo, lewo, prawo, prawo, wziąłem toporek. Wróciłem do skrzyżowania, prawo, prawo, prawo, miałem srebrny sztylet. Lewo, lewo, do końca, prawo, prawo, do końca, prawo. Oto i dotarłem do Komnaty Ptaków.

Na ołtarzu czekała na rozwiązanie kolejna zagadka; do generowania dźwięków skorzystałem z toporka. Wyszedłem przez drzwi z symbolem gwiazdy. Lewo, prawo, do końca, lewo, do końca, lewo, prawo, prawo, lewo. Był tam złoty sztylet. Prawo, lewo, lewo, prawo, prawo, prawo, lewo. Chusteczkę namoczyłem oliwą z latarni, osadziłem to na posiadanym dzirycie. Wszedłem do Komnaty Os, zapaliłem tę prowizoryczną pochodnię. Przypaliłem nią gniazdo os. Po rozwiązaniu zagadki wyszedłem drzwiami z symbolem księżyca. Doszedłszy do skrzyżowania, udałem się w prawo, lewo, prawo, do końca, prawo, zdobyłem czerwony sztylet. Lewo, lewo, do Komnaty Sztyletu, gdzie była, a jakże, łamigłówka.

Za drzwiami z symbolem czarnego słońca szedłem do końca korytarza, prawo, lewo. Otworzyłem drzwi i spadłem w ciemną czeluść.

Na szczęście lądowanie okazało się miękkie, a tym bardziej się zdziwiłem, gdy zobaczyłem Reagan. Zagaiłem z nią rozmowę, z jej plecaka wyjąłem kawał liny, którą zawiązałem na statui w centrum. Nożykiem wydobyłem z naboi trochę prochu, wsypałem go do miski. Postronek namoczyłem w oliwie, dołączyłem to do miski pełnej prochu. Bombową samoróbką rozsadziłem kawałki statui, dwa fragmenty położyłem na platformach. Wyjechaliśmy na powierzchnię.

Wśród drzew stał latający spodek. Byli wszyscy: ja z Reagan, Fitzpatrick, koleżkowie z NSA. Zdało mi się wtedy, że w oczach Fitzpatricka pojawiło się coś dziwnego, zupełnie jakby nie był on człowiekiem... Zostaliśmy zabrani do wnętrza statku, czekała tam ostatnia zagadka: czarny symbol i kolejno rzędami: północ, okrąg, czerwony, wschód, krzyż, pomarańczowy, południe, trójkąt, żółty, zachód, diament, zielony. Silniki pojazdu zostały zapuszczone. Ostatni nie zniszczony egzemplarz statku pozaziemskiego jaki pozostawał na Ziemi, właśnie odleciał. The truth is out there...

Micz

Access Software'96

PC CD-ROM 6 CD

486 ■ 8MB RAM ■ 20 MB HDD

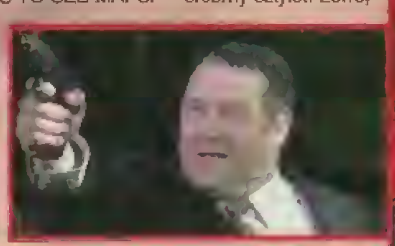
SVGA ■ SB16 ■ GUS

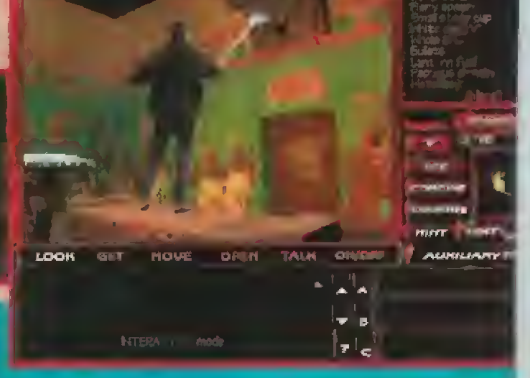
Autoryzowany dystrybutor

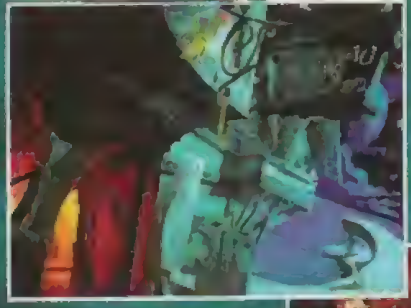
IPS Computer Group (PC CD) 165 zł

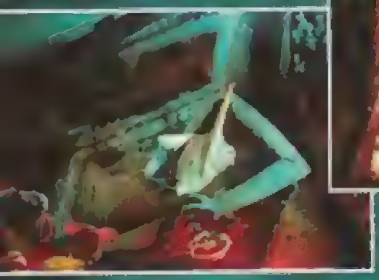
Za: UNDER A KILLING MOON, tyle że większy i lepszy. Wątek ufologiczny

Przeciw: Ciągłe to otwieranie szuflad i składanie podartych fotografii... Często trzeba zmieniać kompakty









MUPPET TREASURE ISLAND

Kilka lat temu, po śmierci Jima Hensona, kontynuacja The Muppet Show stanęła pod znakiem zapytania. Czy największy na świecie teatr lalek może istnieć bez swojego twórcy i głównego reżysera? To pytanie zadawali sobie chyba wszyscy, bowiem przez 40 lat istnienia Muppety zdobyły rzesze miłośników na całym świecie. Odpowiedź przyszła wraz z pojawieniem się w kinach filmu „Miasteczko Halloween", w którym co prawda Muppety nie występowały, ale lalki pochodziły z wytwórni Hensona. Wtedy też spadkobiercy mistrza ogłosili wycofanie się z seriali telewizyjnych i skupienie się na kinowych superprodukcjach (podobną strategię można dostrzec w wytwórni Walta Disneya).

Gra MUPPET TREASURE ISLAND powstała na podstawie mającego ukazać się lada dzień nowego pełnometrażowego filmu pod tym samym tytułem. Scenariusz gry jak i filmu powstał w oparciu o słynną powieść Roberta Louisa Stevensona pt. „Wyspa Skarbów". Fabuła książki została delikatnie naginięta, tak aby wszystkie najpopularniejsze Muppety znalazły dla siebie rolę. I tak na przykład książkowy Benjamin Gunn zmienił płeć, aby zagrała go wiecznie młoda i seksowna Miss Piggy. Wystąpili też pozostali „mali wielcy" – Kermit zagrał Kapitana Smolletta, a miś Fozzie Szlachcica Tralawneya.

Budżet gry wyniósł podobno kilka milionów dolarów, co naprawdę widać i słychać. Nad fotorealistyczną rysowaną grafiką pracowali profesjonalni projektanci i architekci. Na ich czele stanął Mark Loparco, laureat wielu nagród w dziedzinie projektowania komputerowego 3D, autor cieszącego się dużą popularnością programu KID CAD. Ręcznie rysowane tła to dzieło Nicholasa Koeniga pracującego m.in. dla wytwórni braci Warner i komiksów Marvela. Połączenie płaskiego tła i digitalizowanych Muppetów dało wrażenie unikalnej trójwymiarowości, a to dzięki zastosowaniu najnowszych technik video. Doskonałej grafice towarzyszy w niczym nie ustępująca jej muzyka stworzona na potrzeby filmu. Jak na temat przystało utrzymana jest w klimatach piracko-szantowych.

W grze wcielamy się w postać Jima Hawkinsa, a naszym zadaniem jest dotarcie na Wyspę Skarbów i odnalezienie ukrytych tam bogactw kapitana piratów Flinta. Przygoda zaczyna się w tawernie Benbow, gdzie poznajemy naszych pomocników i towarzyszy podróży – Gonzo, szczura Rizzo oraz nową postać, papugę o imieniu Stevenson. Siedząc na naszym ramieniu pełnić będzie ona odtąd funkcje interaktywnego pomocnika, nie szczędząc przy tym kąśliwych uwag. W tawernie objawia się też po raz pierwszy duch Kapitana Flinta, oraz jego żyjący kompani, którzy wielokrotnie będą przeszkadzać nam w wykonaniu zadania.

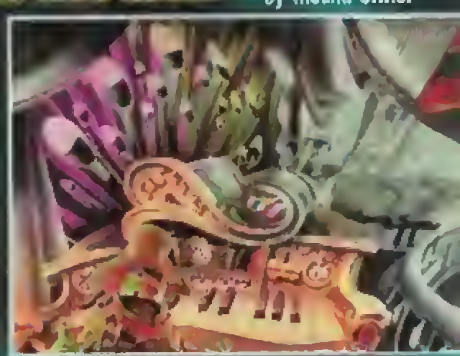
W kolejnych etapach, którymi jest port Bristol i rejs Hispaniolą, spotkamy pozostałych ulubieńców: Fozziego, Kermita, Szwedzkiego Kucharza, zwariowanego doktorka, ambitnego saksofonistę czy choćby dwóch dziadków z loży. Zanim dotrzemy do skarbu nasze zmysły będą atakowane prześliczną grafiką, doskonałą muzyką i świetnym muppetowym dowcipem. Na końcu czeka na nas oczywiście skarb, ale także księżniczka Benjamina Gunn i kufer z multimedialną niespodzianką.

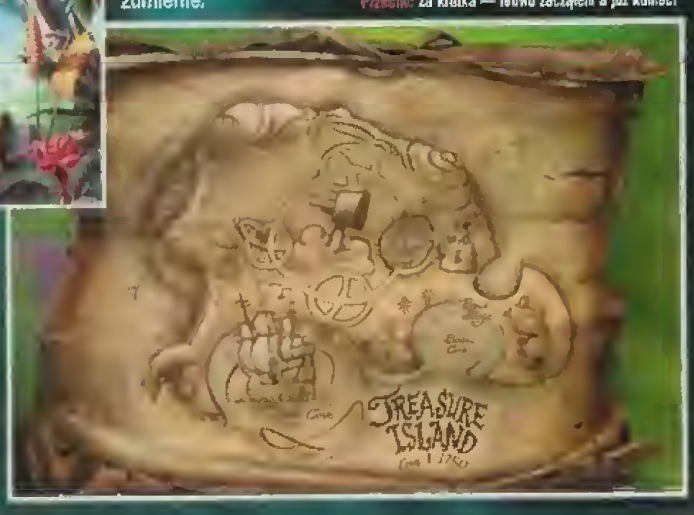
Nasza zabawa z Muppetami nie musi się jednak w tym momencie zakończyć. Dzięki specjalnej opcji możemy przesłuchać swoje ulubione tematy muzyczne z gry lub (!) wydrukować ulubione sceny. Posiadacze drukarek monochromatycznych mogą potraktować swoje wydruki jako obrazki do kolorowania.

Gierka przeznaczona jest dla najmłodszych i można ją skończyć bez większego trudu naciskając kursorem myszy w odpowiednich miejscach na ekranie. Liczne animacje przeplatane są logicznymi zagadkami mającymi wpływać na rozwój intelektualny młodego gracza. W trakcie gry bowiem uczy się on liczyć, rozpoznawać kolory i dźwięki, poznaje gwiazdozbiory, a nawet budowę statku i podstawowe zasady nawigacji. Dla polskiego gracza dodatkowym elementem może być nauka języka angielskiego. Szkoda tylko, że w trakcie prostych ale trochę niewyraźnie deklamowanych dialogów nie pokazuje się tekst, który znacznie mógłby ułatwić ich zrozumienie.

Gra jest naprawdę bardzo ładna i aż się prosi żeby była dłuższa, z możliwością wyboru poziomu trudności dla trochę starszych. Doskonała oprawa sprawiła, że z przyjemnością w nią grałem, ale mimo że zajmuje trzy kompakty ukończenie jej zabrało mi niespełna godzinę i to tylko ze względu na multimedialne elementy. Jednak wychodząc z założenia, że gra jest przeznaczona dla bardzo młodego odbiorcy można stwierdzić, że jej autorzy stanęli na wysokości zadania i stworzyli produkt, który dostarczy mu emocji na wiele godzin, przy okazji rozwijając.

Joseph vel Gonzo





Activision'96

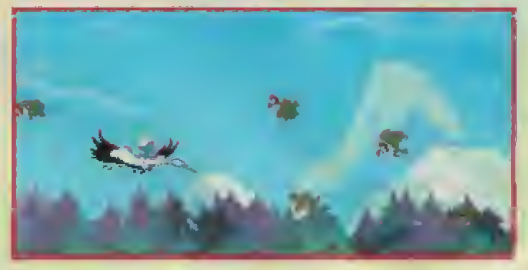
PC WINDOWS CD

80

Przeczytaj: Za krótka — ledwo zacząłem a już koniec!

Gdzieś daleko, w zaczarowanym lesie żyją sobie Smurfy... Małe, niebieskie stworki żyjące zgodnie z prawami matki Natury. Poza paroma wyjątkami są mądre i dociekliwe. Ich mała wioska, gdzieś w głębi lasu, zawsze pozostaje wesoła i radosna. Małe niebieskie stworki obawiają się ludzi, głównie z powodu bliskiego sąsiedztwa złego czarownika Gargamela i jego złośliwego kota – Klakiera. Odziany w czarny, połatany kaftan Gargamel lubuje się w deszczowej pogodzie i jest święcie przekonany, że Smurfy przetopić można na złoto. Na szczęście sympatyczne niebieskie pokraki pozostają niedoścignione przez chciwego choleryka i jego liniejącego kota. Już raz Gargamel był bardzo bliski ujęcia niebieskich tworząc ponętną Smurfetkę, która miała skłócić Smurfy między sobą. Na szczęście udało się Papie Smurfowi zmienić ją w istotę, którą dzieciaki mają okazję oglądać do dziś.

Wieczorynka, którą oglądałeś bądź do dziś oglądasz z wypiekami na twarzy jest już w formie gry! Nie jest to oczywiście pierwsza próba przeniesienia bądź co bądź „kultowego" tematu na domowe maszynki – wystarczy wymienić tylko opisywane w zeszłym numerze dwie ciekawe zręcznościówki na konsole Nintendo Game Boy oraz SEGA MegaDrive.



SMURFOTEK

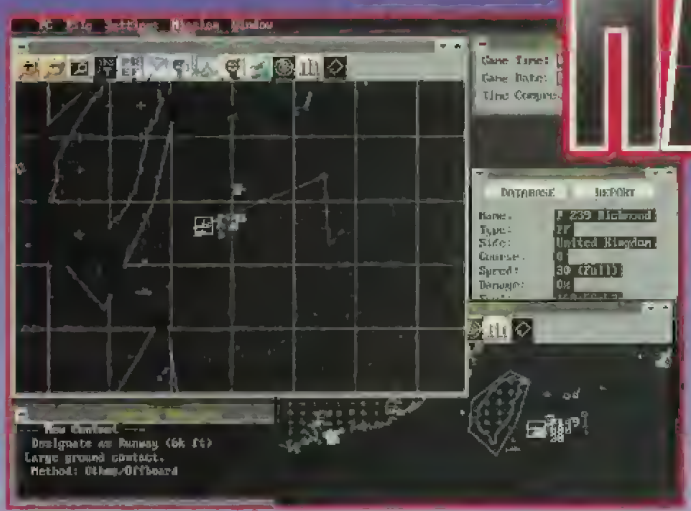
A jaka jest wydana na PC ta niezwykle głośna ostatnio gra SMURFY? Przede wszystkim wydana została PO POLSKU! To jej niewątpliwa zaleta, zwłaszcza, że głosów użyczyli aktorzy znani z wieczorynki – żywe legendy w kręgu polskich artystów: panowie Michnikowski, Gajda i wielu innych... Cóż można więc ciekawego rzec o najważniejszej dla „multimedialnej" warstwy gierki, a mianowicie głosach postaci? Papa Smurf brzmi jak zawsze spokojnie, swe naukowe wywody snuje Ważniak, a Gargamela jak zawsze słychać jako totalnego frajera. Po prostu czuć klimat bajki. Grafika, mimo, iż pozostaje w niskiej rozdzielczości, nadaje grze przyjemną otoczkę. Widać fascynację autorów tematyką; w grze poruszono wszystkie znaczące tematy (któż z widzów nie pamięta Czarnych Smurfów?), które przewinęły się w trakcie długiej kariery pokrak rysowanych przez Peyo. Zainteresowani fenomenem Smurfów odnajdą zarówno swych starych znajomych jak i poznają wiele nowych twarzy.

SMURFY stanowią genialne połączenie elementów charakterystycznych przygodówkom, cech zręcznościówek, a nawet elementów gry logicznej i wątku edukacyjnego. Co ciekawe, ten misz-masz

HARPOON 2

Od pierwszej odsłony HARPOON 2 (opis w SS'23) minęło już dwa lata i jasne jest, że nie udało się powtórzyć nawet ułamka sukcesu pierwszej części. Część winy to sprawa dość skomplikowanego interfejsu, ale główna przyczyna to skierowanie gry do wojskowych pasjonatów, nie zaś wszystkich graczy.

Zwykłego laika gra raczej nie zainteresuje, dla prawdziwego pasjonata może ona być objawieniem. HARPOON 2 wyznacza absolutną granicę symulacji współczesnych bitew powietrzno-morskich jaką da się przedstawić na naszych domowych komputerach. Nie należy dziwić się powolności działania programu na starych 486, przy olbrzymiej ilości danych jakimi manipuluje program nawet P90 zaczyna się dławić. Trzeba jednak przyznać, że odtworzenie rzeczywistości jest w HARPOON 2 nadzwyczaj drobiazgowe.



Gra przetwarza dane dla każdego radaru (wykrywalność zależna jest od odległości, wielkości celu, ukształtowania terenu, warunków pogodowych), samolotu i rakiety (obliczanie szans trafienia przy różnych kursach, szybkościach i pułapach) oraz okrętu podwodnego (symulacja działania sonaru i rozchodzenia się dźwięków od w... to oczywiście chodzi tu o stoły, a raczej ekrany jak najbardziej XX-wieczne. Autorzy dodali zresztą takie gadżety jak możliwość wyświetlania oryginalnych symboli NATO (zamiast sylwetek) oraz zmiany kolorystyki ekranu na stosowaną np. w systemie AEGIS. Dzięki temu maniacy wojskowości będą mogli bardziej wczuć się w rolę współczesnego dowódcy.

HARPOON 2 ADMIRAL'S EDITION ... kompletnym wydaniem gry, za-

SMURFY LETRANSPORTER

sprawdza się! Celem gry jest odnalezienie wszystkich elementów niezbędnych do zbudowania przez Papę Smurfa SMURFOTELETRANSPORTERA. Obojętnie, czy chodzić będzie o wysmurfowanie dwudziestu kropel wody, czy też o zgaszenie świeczek na torcie – wszystkie te z pozoru bezsensowne zadania niezbędne są do ukończenia gry. Szczegóły są nieważne – wystarczy powiedzieć, że SMURFY to typowa gra dla dzieci. Jest tu wszystko, co tego typu produkcja mieć powinna. I tak: regulowany stopień trudności, kolorowa, przejrzysta grafika, wyraźny podział na „dobrych" i „złych" oraz specyficzny klimat świata dziecięcych marzeń i lęków. Gra jest obecnie najbardziej pożądaną pozycją dla bardzo młodych Polaków. Po nieudanym KAJKO I KOKOSZ jest szansa na odbudowanie prestiżu komputerowych adaptacji komiksowych postaci.

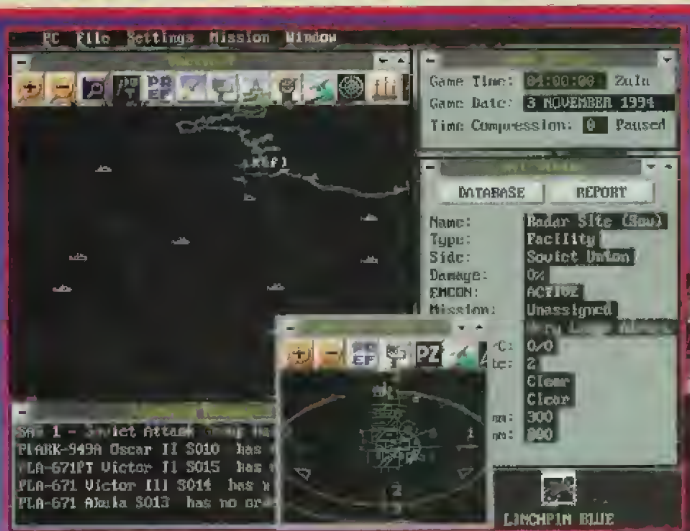
Trzeba jednak od razu zastrzec: zarówno żądni wrażeń dorośli jak i te „starszaki" nie powinny w ogóle się do owej pozycji zbliżać. Stracą szacunek dla INFOGRAMES za zajęcie się tym w gruncie rzeczy niepoważnym tytułem. Jedyną rzeczą, do której mogliby się dotknąć, jest opcja RODZICE. Pozwala ona na np. regulowanie czasu gry dzieciarni. Czyżby typowa produkcja „familijna"?...

Gra spodobała mi się. Dziś, w erze brutalnych mordobić i drastycznych strzelanek obfitujących w niepożądane dla młodych ludzi sceny, SMURFY stanowią bardzo miłą przerwę. Po raz pierwszy hasła reklamowe nic a nic nie kłamią – ta gra NAPRAWDĘ jest niezbędna w każdym do domu, gdzie znajduje się zarówno komputer, jak i dziecko. Oczywiście, jak wszystko ma swoje wady, które w tym wypadku wydają się być jednak narzekaniami idealisty...

Chciałbym napomknąć o problemie wielu rodziców nadzorujących w co grają ich dzieci. Na usta ciśnie się przykład odnalezionego wśród pociech znajomych sześcioletniego Piotrka, który zarwał kilka nocy przy DOOM. SMURFY są doskonałe dla małych dzieci, wspaniale nadają się na prezent dla młodszego brata czy siostry, są porządnie wykonaną przez uczciwych rzemieślników robotą. Poza tym, od początku do końca są po polsku. Dobre, wciągające i miodne. Ale jeszcze raz przypominam – musisz mieć mniej niż dwanaście lat!

Mamut

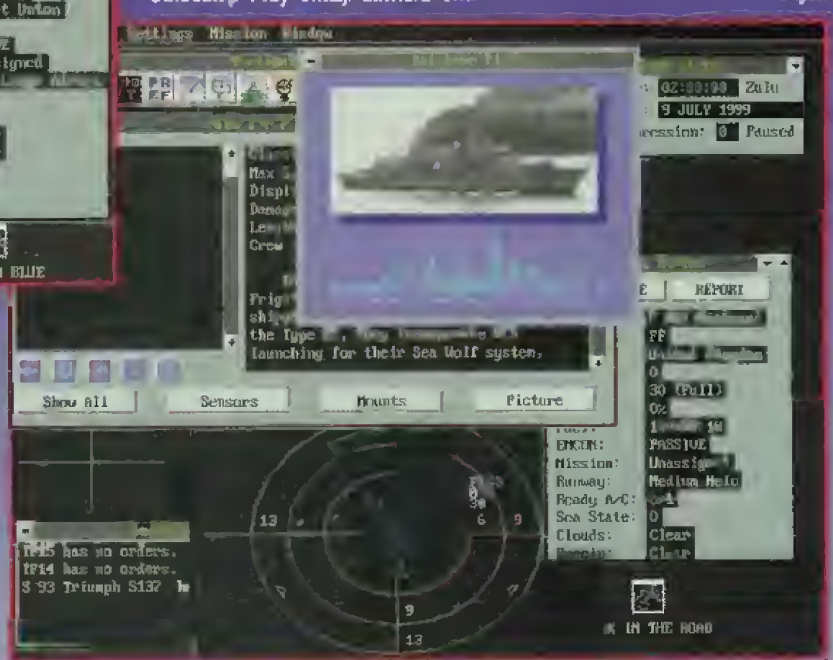
Infogrames'96
PC DOS — 1 CD
386DX/40 ■ 2 MB RAM ■ 1 MB HDD
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE
Autoryzowany dystrybutor
Mirage (PC CD) — 110 zł
Komentarz: Smurfy. Dla dzieci. Są „mesega". to wszystko



wierającym podstawowy engine, wszystkie zestawy scenariuszy oraz edytor do tworzenia własnych. Nie wymaga także już żadnych upgrade'ów, jakie opracowywane były do poprzednich wydań. Kompakt zawierający grę, ponad 100 scenariuszy (!) i edytor (!!) – naprawdę wart jest wyłożonych pieniędzy. Tym bardziej, że gra dobrze zniosła próbę czasu i mimo że powstała w roku 1994, to wcale tego po niej nie widać.

Gry takie jak ta odeszły już niestety w cień zainteresowań większości „strategów". Jak pokazuje przykład mijającego roku, na naszych komputerach zdecydowanie królują gry nastawione na rozrywkę. Maniacy wojskowości a szczególnie współczesnej techniki wojskowej znajdą jednak w HARPOON 2 swoją Ziemię Obiecaną. Przy okazji zawiera ona poważną bibliotekę danych technicznych i zdjęć współczesnego sprzętu lotniczego i morskiego. Jest to naprawdę łakomy kąsek i nawet osoby nie zainteresowane samą grą mogą zechcieć po nią sięgnąć, by uzyskać dostęp do rzadko lub nigdzie nie spotykanych danych.

Pejotl



Elder Three-Sixty 1994-96
PC DOS — 2 CD
486DX/33 ■ 8 MB RAM ■ 45 MB HDD
SB ■ SB PRO ■ SB 16
Autoryzowany dystrybutor
Mirage (PC CD)

JAK GRAĆ?

Z lewej strony ekranu znajdują się ikonki przedstawiające będących do twojej dyspozycji naukowców. Do wyboru masz następujących specjalistów:

Botanik – sadzi rośliny oraz zbiera plony.

Genetyk – bada miejscową faunę oraz pełni funkcję lekarza i weterynarza, posiada także broń, którą może unieruchomić wrogie zwierzęta.

Inżynier – stawia nowe budowle, modernizuje je oraz naprawia zniszczone.

Ranger – nadzoruje zwierzęta, zachęcając je do walki, jedzenia lub rozmnażania. Posiada także broń i może zabijać wrogie stworzenia.

Pierwsze misje są bardzo proste i mają za zadanie wprowadzić cię do gry, nauczyć kierowania naukowcami oraz zwierzętami. Dopiero od czwartego, piątego zadania zaczyna się prawdziwa zabawa. Twoim pierwszym przedsięwzięciem powinno być zbudowanie kopalni wydobywającej minerały i przekształcającej je w GOOP – podstawowy surowiec używany do budowy i tworzenia zwierząt. Następnie musisz postawić elektrownię, pracownię genetyczną i kilka baterii słonecznych. Mając te budynki jesteś przygotowany do wykonania powierzonego ci zadania, a także do zwalczania pojawiających się wrogich stworzeń.

– Kapitanie, zakończono badanie planety, nadaje się do zamieszkania.

– Czy jest szansa na jej kolonizację?

– Niestety nie, jest zbyt daleko od naszej części galaktyki.

– Przygotować się do zniszczenia planety, żaden z tych wrednych Schnozzoidów nie będzie tu mieszkać!

– Ani Ludzi, ani Saurianów!!!

– Taaak... jakie to miłe uczucie.

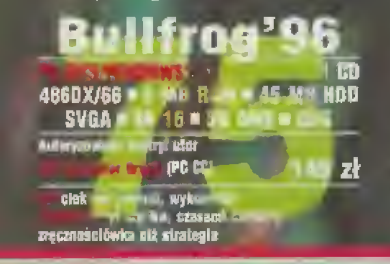
– Panie Kapitanie, na planecie znajduje się dziwna kolumna, wygląda na twór obcej rasy.

– To na pewno jakiś wynalazek Schnozzoidów, natychmiast zniszczyć!

– Panie Kapitanie, to nie wygląda na twór jakiejkolwiek ze znanych nam ras.

– Powiedziałem, zniszczyć!!!

– Tak jest! Ognia!



– Kapitanie, to odbiło strzał z lasera w naszą stro...

– Me.dow.ć o zn.sz.zen.ach!

– Pow.żne usz.odz.nie s.atku, zg.ręt. o.ofo 40 ty.ięc. za.o.ł.

– Ka.it.nie, ta ko.um.a za.zęła em.to.ać j.kiś syg.at...

– Ka.itan.e, o.cy st.tek na le.ej b.rc.e, za.mu.a po.yc.ę bo.ową.

– Pr.ygot.wać się do walk...

Nadmierna aktywność zawodowa Bohemiańskiego komandora Pontiaca uruchomiła nadajnik zostawiony przez Etherealsów – rasę, która znudzona wszechświatem kilka miliardów lat temu udała się w inny wymiar. Teraz wrócili i byli naprawdę wkurzeni widząc co cztery „cywilizowane" gatunki zrobiły ze wszechświatem – taktyka spalonej ziemi cieszyła się największym powodzeniem nie tylko wśród Bohemianów. Podbój był kwestią kilku miesięcy. Generałowie stawiający opór zostali wyeliminowani, a pozostali otrzymali zupełnie nowe zadanie... rekultywację zniszczonych planet! W razie niewykonania postawionych zadań byli eksterminowani, a taka motywacja znakomicie poprawiała jakość wykonanych prac.

– Jak dobrze, że dałem w gębę temu oficerkowi. Za karę zostali mnie na zapomnianą bazę w odległym zakątku kosmosu. Po najeździe Obcych, słysząc doniesienia o kolejnych porażkach poddałem się pierwszemu statkowi Etherealsów jaki się pojawił. Teraz spokojnie spędzam czas w ich obozie jenieckim, żarcie jest wyśmienite, nie ma nic do roboty poza sprzątaniem i nareszcie mam czas zająć się malowaniem. Jednak najmilszy jest fakt, że w ramach kary, z moich akt usunięto informacje o moich sukcesach na Albidorkanie. Obcy na pewno myślą, że jestem jakimś kiepawym dowódcą skoro siedziałem na takim odludziu, więc nigdy nie przydzielą mnie do rekultywacji. Życie jest piękne!

– Wstawaj! Koniec wylegiwania, bohaterze z Albidorkanu, wiemy o tobie wszystko, za godzinę wylatujesz z pierwszą misją. Wiesz co będzie jak ci się nie uda...

– Pomyliłem się, życie jest cholernie paskudne.

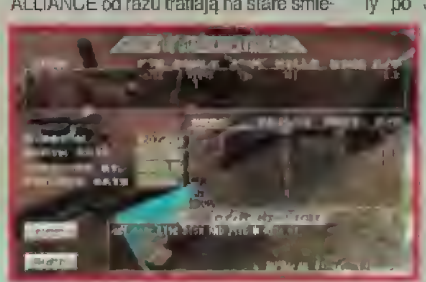
DEADLY GAMES

W zeszłym roku JAGGED ALLIANCE (opis SS'27) wspiął się na szczyty popularności wśród strategomaniaków. Jego fani z pewnością niecierpliwie odliczali miesiące i tygodnie w oczekiwaniu na nowe zadania i nowych najemników w DEADLY GAMES. Czy jednak DG zdoła powtórzyć sukces poprzednika? Wiele wskazuje na to, że niekoniecznie.

PO STAREMU

Aby dotrzymać kroku konkurentom kolejne części gry muszą prezentować coś nowego. W DEADLY GAMES wszystko zostało po staremu. Z jednej strony to dobrze, gdyż maniacy JAGGED ALLIANCE od razu trafiają na stare śmieci i mogą zacząć grać nawet nie czytając instrukcji (która, nawiasem mówiąc jest słabsza i pozbawiona specyficznego humoru części pierwszej). Z drugiej jednak wszyscy oczekiwaliśmy czegoś nowego.

Niestety, twórcy gry poszli na łatwiznę. „To samo, tylko więcej" tak w skrócie można określić część drugą. Więcej najemników, więcej broni, więcej wrogów i wreszcie: więcej strzelaniny... Nasuwa się nieodparte wrażenie, że DEADLY GAMES powstał po prostu ze skrawków jakie zostały po JAGGED ALLIANCE, a roczna przerwa między tytułami konieczna była tylko po to, by najpierw wyprzedać ten pierwszy.



CO NOWEGO?

W odróżnieniu od JAGGED, gdzie musiałeś stoczyć skomplikowaną kampanię, DEADLY to po prostu cykl scenariuszy. Zawarta w grze kampania to zestaw wielu pojedynczych zadań, krótkich jednorazowych zleceń. Z tego też powodu rozgrywka stała się nieco trudniejsza. O ile w JAGGED można było pozwolić sobie na porażki, wycofać się w obliczu przeważającego wroga, to tutaj jest to nie do pomyślenia – brak sukcesu, brak cashu.

GENEWARS

W dalszych misjach powinieneś zwrócić szczególną uwagę na odpowiednie zaopatrzenie bazy w GOOP. Przeważnie kopalnia szybko wyeksploatuje teren i jeśli do tego czasu nie stworzysz drugiego systemu zaopatrzenia, to będziesz w poważnych kłopotach. Oczywiście zgodnie z panującą w Ameryce modą, głównym źródłem GOOP jest przetwarzanie zużytych surowców, czyli martwych zwierząt i... naukowców!!! (podobne akcenty były nawet w „Independence Day", tylko że tam chodziło o puszki) oraz używanie zasobów odnawialnych – w GENEWARS są to rośliny. Koniecznie postaw również kilka magazynów GOOP, aby zgromadzić zapasy potrzebne do remontu budowli oraz tworzenia własnego stada w razie napaści wrogich zwierząt.

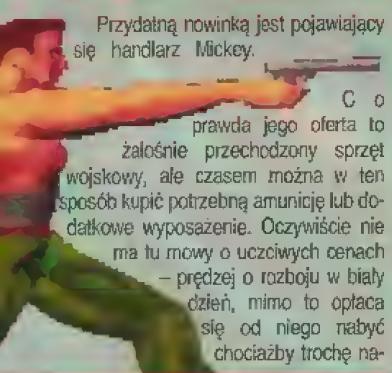
OCENA OGÓLNA

Gra została wykonana z dużą dbałością o szczegóły. Wyhodowane, a właściwie stworzone przez nas zwierzęta nie są wieczne – umierają ze starości. Jeśli zapomnimy je nakarmić to padną z głodu, a dobrze odżywione będą się rozmnażać. Rośliny zasiane przez botanika dojrzewają, rozsiewają nasiona, a potem usychają. Naukowiec zaatakowany przez jakąś bestię ucieknie z krzykiem gdzie pieprz rośnie.

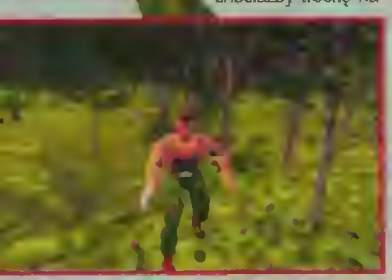
Jedynym minusem jest szybkość gry i to, że czasami bardziej przypomina ona zręcznościówkę niż strategię. Jeśli jesteś w odległej części mapy to atak na twoją bazę może zakończyć się jej zniszczeniem – gdy napastników jest kilku, nie zdążysz przechwycić wszystkich, a zniszczony budynek wybuchając uszkadza sąsiednie.

Jak prawie każda wydana w ostatnim czasie gra, GENEWARS posiada doskonałą szatę graficzną. Jednak obecnie nie jest to żaden plus, ale warunek jaki musi spełniać gra, żeby nie została zjedzona przez krytykę. Miłośnicy C&C (SS'30) czy „Z" (SS'39) powinni się tutaj dobrze zabawić.

C(w)alineczka



Przydatną nowinką jest pojawiający się handlarz Mickey. C o prawda jego oferta to żałośnie przechodzony sprzęt wojskowy, ale czasem można w ten sposób kupić potrzebną amunicję lub dodatkowe wyposażenie. Oczywiście nie ma tu mowy o uczciwych cenach – prędzej o rozboju w biały dzień, mimo to opłaca się od niego nabyć chociażby trochę na-



bojów. Tych uzyskanych na wrogu nie jest zbyt dużo.

Najciekawsze są oczywiście uzupełnienia w uzbrojeniu. Dodano rewelacyjne UZI – niezbyt celne ale o większej szybkostrzelności – zaledwie 2-3 pkt.ruchu na strzał (z wyjątkiem pierwszego w serii, który zabiera więcej – trzeba wszak wycelować). Radośnie morderczą zabawką jest także piła łańcuchowa! Broń rodem z horrorów sprawdza się w akcji. Jak można się spodziewać wystarczy użyć jej na wrogu jednokrotnie (zabiera ponad 60 pkt. zdrowia). Na wytrwałych czeka też

wyrzutnia granatów (GRENADE LAUNCHER) oraz prawdziwy moździerz!

TRUDNOŚCI

Każda misja posiada limit tur, w jakim musisz się zmieścić. Jest to dosyć frustrujące, gdyż często nie ma już czasu na pozbieranie przedmiotów pozostałych po zabitych. Brakuje tu rozwiązania z JAGGED, gdzie po zabiciu wszystkich wrogów gra przełączała się w tryb czasu rzeczywistego – jedynym ograniczeniem był zmierzch.

Wyżej wspomniany limit, dobrze dopasowany w scenariuszach głównej kampanii, źle ustawiany jest przez komputer w scenariuszach generowanych losowo, co uniemożliwia w wielu przypadkach wypełnienie misji.

Jednak poza tym DEADLY GAMES to po prostu nasz stary JAGGED ALLIANCE, ze wszystkim co stanowiło o jego atrakcyjności! Większość najemników

w A.I.M to już starzy znajomi. Duet IVAN & FIDEL z pewnością znów zarządzi w pierwszych etapach gry, a jeśli dobrze zagrasz może stać cię będzie na MIKE'a.

POZA TYM...

Oprócz standardowej kampanii gra zawiera edytor scenariuszy oraz edytor kampanii, umożliwiający gru-

Sir Tech 1996

PC Dos 1 CD

486/66 ■ 8 MB RAM ■ 35 MB HDD

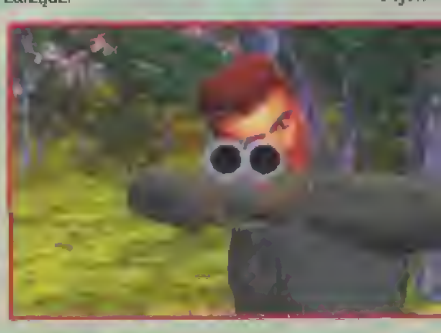
VGA ■ SB 16 ■ SB AWE ■ GUS!

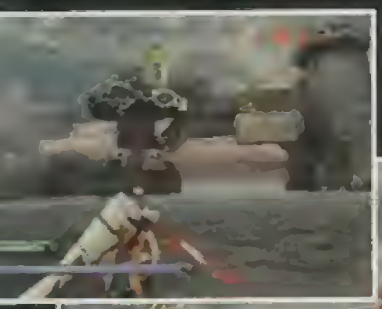
Za: to samo, tylko więcej

Przeciw: więcej, ale ciągle to samo

powanie scenariuszy w logiczny ciąg. Dostępna jest także opcja Multiplayer, niezbędna dla każdej strategii pierwszego sortu. Można więc grać nawet przez Internet, chociaż gra nie obsługuje KALI, a jedynie TEN (program znajduje się na kompakcie z grą).

Pejotl

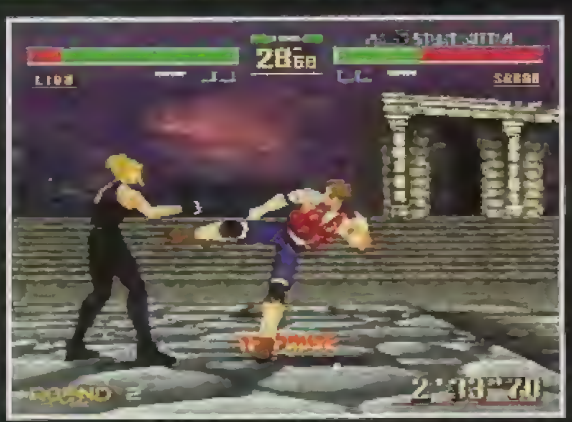




Panzer Dragoon Zwei

Sega Rally

Virtua Cop



Virtua Fighter 2

tylko na

SEGA SATURN

DYSTRYBUTOR:

BOBMARK Warszawa, ul. Smocza 18, tel. (0-22) 38-05-02

gry tv & konsole

Imperialny szturmowiec, SHADOWS OF THE EMPIRE (Nintendo 64).

WITAJCIE W ŚWIECIE KONSOL

Po raz ostatni w 1996 roku witam w dziale GRY TV & KONSOLE. Trzeba powiedzieć, że dla rynku konsol w Polsce był to rok ogromnie owocny i przełomowy – gracze zaczęli wreszcie dostrzegać konsole jako maszyny o potężnych możliwościach, stworzone właśnie do grania i dawania jak największej przyjemności z tym związanych. Niektórym otworzyły się też oczy gdy ujrzeli, że na świecie większość tytułów najpierw ukazuje się w wersji dla superkonsol, a dopiero później dla PC. Uśmiechnięci dystrybutorzy notują coraz większe zainteresowanie nowymi platformami, wszystko zmierza więc ku lepszemu. Cieszę się, ludzie, bo niektóre konsolowe pozycje naprawdę nie mają sobie równych odpowiedników nawet na PC z procesorem Pentium PRO.

Czas na małe podsumowanie. Począwszy od styczniowego numeru SECRET SERVICE, przez rok opisaliśmy w dziale GRY TV & KONSOLE w sumie 165 pozycji. Rozbijając to na grupy tematyczne wychodzi: PSX – 53, Saturn – 23, SNES – 32, MegaDrive – 13, CD32 – 15, GameBoy – 6 oraz Jaguar – 23, gry. Czy to dużo, czy mało? Na pewno udało nam się opisać przeważającą większość oferowanych na rynku gier, poruszyliśmy wszystkie ważne tematy i nie pominęliśmy żadnego znaczącego tytułu. Odchodzący rok żegnamy z podniesioną przyłbicą.

Za miesiąc start w zupełnie nowy okres dla gier – zakończy się Gwiazdka, ciągle będą się ukazywać świetne gry... Powoli będziemy się żegnać z 16-bitowymi konsolami SNES i MegaDrive, radzę więc zaopatrzyć się w nowe zabawki – niezdecydowanym zalecam wnikliwą lekturę artykułu na ten temat w dziale sprzętowym. Naszymi megahitami w grudniu są NIGHTS i TEKKEN2. Zapraszam do lektury!!!

Gulash

c z y w i e s z, ż e...

- Ogólnoświatowa sprzedaż konsoli PSX przed świętami sięgnęła 7.2 miliona egzemplarzy (3.5 w Japonii, 2.1 w USA i 1.6 w Europie). Firma informuje także o 40 milionach gier rozprowadzonych na całym świecie.
- SEGA planuje sprzedać do końca roku kolejny milion egzemplarzy konsol Saturn, a patrząc na ofertę oprogramowania – zapowiadane jest aż 130 nowych tytułów w okresie listopad-styczeń 1996!
- Zainteresowanie Nintendo 64 przekroczyło wszelkie granice. Na czarnym rynku w USA cena konsoli sięgnęła 1000 dolarów! Na szczęście wszystko szybko wróciło do normy. Natomiast w Polsce Nintendo 64 jest już w sprzedaży, cena z gwarancją i polską instrukcją wynosi ok. 1.200,- zł.

z a m i e s i ą c

Nintendo 64 – po raz pierwszy w Polsce !!! Opis konsoli, zdjęcia, newsy, zapowiedzi na najbliższy rok, wreszcie recenzje gier SUPER MARIO

64 i PILOT WINGS 64. Cztery strony pełne nieskrępowanej zabawy!!!

SEGA Saturn kontratakuje! TOMB RAIDER, VIRTUA FIGHTER KIDS, SEGA WORLDWIDE SOCCER,

a przede wszystkim najnowsze mordobicie autorów VIRTUA FIGHTER 2 – FIGHTING VIPERS. Czy FV jest godnym następcą VF2 przekonacie się czytając obszerną, dwustronnicową recenzję.

PlayStation nie zostaje w tyle! SOVIET STRIKE, NBA LIVE'97 i długo oczekiwana europejska wersja CRASH BANDICOOT, gry rywalizującej o palmę pierwszeństwa z SUPER MARIO 64 i NIGHTS.

k o n k u r s

WYGRAJ CONTROL PAD!

Oto świąteczny konkurs dla miłośników konsol. Nagrodami są joypady dla PlayStation firm: Logic3 oraz Interact, ufundowane przez firmę LANSER. Aby wziąć udział w konkursie wystarczy odpowiedzieć na trzy proste pytania:

- 1. Wymień trzy gry na PlayStation, którym przyznaliśmy oceny powyżej 90%.
- 2. Wymień przynajmniej dwie znane firmy, które piszą gry zarówno na PC jak i na PlayStation.
- 3. Jak nazywa się druga część wyścigów RIDGE RACER?

Spośród prawidłowych odpowiedzi zostanie wylosowanych pięciu zwycięzców. Odpowiedzi prosimy nadsyłać pod adresem redakcji: 00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21, wyłącznie na kartkach pocztowych z dopiskiem „KONKURS LANSER". Termin upływa 30 stycznia 1997.

TUNNEL B1

Wreszcie ukazała się ta długo oczekiwana strzelanina! W TUNNEL B1 gracz porusza się po sieci podziemnych korytarzy wykonując kolejne misje. Kieruje uzbrojonym po zęby, niosącym śmierć i zniszczenie pojazdem. Dozbraja się go, zbierając porozrzucane dodatki. Strzela się ile wlezie zarówno do stacjonarnych działy jak i do nacierających pojazdów przeciwnika.

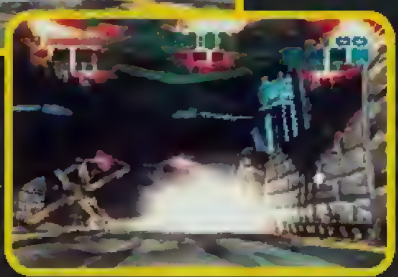
Oprawa gry zasługuje na ogromne uznanie. TUNNEL B1 wygląda tak samo znakomicie na statycznych obrazkach jak i w ruhu. Jest szybki, jest płynny. Jest ciemny, bo w większości podziemnych orytarzy panuje mroczna atmosfera. Wreszcie wszechobecne, wielokowe efekty LIGHT SOURCING, które ozdabiają niemal wszystkie świa- a strzałów, wybuchów czy też zwykłych lamp są po prostu rewelacyjne! Szkoda, że udostępniono widok jedynie z kabiny pojazdu.

Dźwięk autentycznie olśniewa. Efekty strzałów kolejnego uzbrojenia, wybuchów

i odbijania sie od ścian brzmią naprawdę bardzo realistycznie i przestrzennie, zupełnie jak w jakimś tunelu. Jeśli zaś chodzi o muzykę, wbrew pozorom nie jest to szybkie techno. Mroczne, pompatyczne i przyspieszające dźwięki rozprostowują najbardziej skręcone włosy! Muzyka to zdecydowanie jeden z najmocniejszych punktów tej gry.

Do TUNNEL B1 należy podchodzić bardzo ostrożnie, nie jest to gra dla wszystkich. Istn duże prawdopodobieństwo, że może się nie spodobać, z drugiej zaś strony, gdy już połknie się haczyk, wciąga na dobre.

Gulash



Ocean'96, 1 gracz, Memory card, ocena: 80%

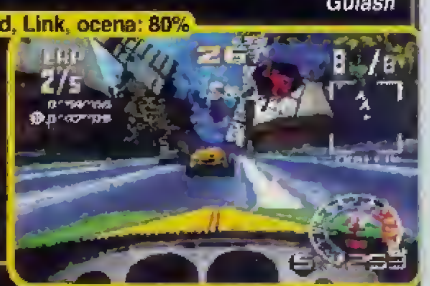
BURNING ROAD

BURNING ROAD to wzorowane w bardzo wyraźny sposób na DAYTONA USA najnowsze wyścigi samochodowe dla PlayStation. W grze można usiąść za kółkiem jednego z trzech specjalnie zmodyfikowanych samochodów, lub też najprawdziwszej ciężarowki klasy Monster Truck aby pościgać się na jednym z trzech bardzo rożnych torów. Oczywiście, pojazdy różnią się od siebie parametrami takimi jak szybkość i przyczepność, lecz nie tylko! Każdy z nich wymaga także odmiennej techniki jazdy, np. najszybszym lecz najbardziej wywrotnym można odbijać się od pozostałych na zakrętach nie wypadając z nich przy pełnej prędkości (Monster Truck raczej zepchnąłby przeciwnika na pobocze). Podczas kolizji pojazdy ulegają zniszczeniu, co widać na ich karoseriach. W każdej chwili dostępna jest jedna z pięciu kamer: dwie z wnętrza pojazdu i trzy umieszczone za nim na różnym dystansie. Opcja REPLAY pozwala na obejrzenie i zanalizowanie całego wyścigu, a nie tylko najlepszych momentów.

Grafika jest szybka, kolorowa, z dużą ilością tekstur. Efekty takie jak deszcz, śnieg czy pioruny znakomicie uzupełniają szybko umykającą spod kół trasę przejazdu. W przypadku dźwięku jest podobnie, trzyma klimat szybkich wyścigów samochodowych, a gitarowe riffy dodają tylko smaku. Jeśli z jakiegoś powodu nie podoba ci się FORMULA 1 (albo już się znudziła), a lubisz DAYTONA USA, śmiało łykaj BURNING ROAD. Długie godziny szaleńczej jazdy zapewnione!

Gulash

Funsoft'96, 1/2 graczy, Memory card, Link, ocena: 80%



Gry dostarczył: PSX Projekt

SKELETON WARRIORS

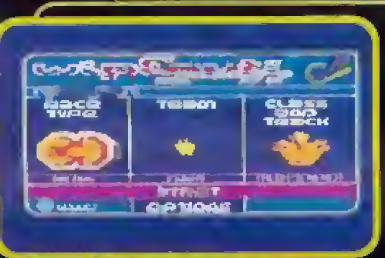
SKELETON WARRIORS to klasyczna gra beat'em up, czyli po prostu chodzone mordobicie. Jednak zamiast gołych pięści bohaterowi dano do ręki miecz, którym będzie musiał się nieźle narobić przechodząc 21 poziomów pełnych (ponad 100 rodzajów) niegościnnie nastawionych istnień. Standardowo, na końcu każdego poziomu czeka wielki boss, oraz (niestandardowo) powietrzny skuter, którym trzeba odlecieć z tego nieprzyjemnego świata strzelając ile wlezie do wszystkiego co się rusza.

Graficznie SKELETON WARRIORS prezentuje się doskonale. Wszystkie postacie i tła zostały znakomicie wyrenderowane, animacja jest płynna, zaś wstawki filmowe są mistrzowskie. Podobnie jest z muzyką, jest bardzo zróżnicowana, od technicznych kawałków aż po klimat rycerskiej uczty. Przy całym przepychu oprawy zapomniano jednak o miodności. Gra szybko się nudzi, a trójwymiarowe wstawki z latającym pojazdem uważam za największą jej wpadkę. Wypożycz na weekend.

Gulash

Virgin'96, 1 gracz, ocena: 55%

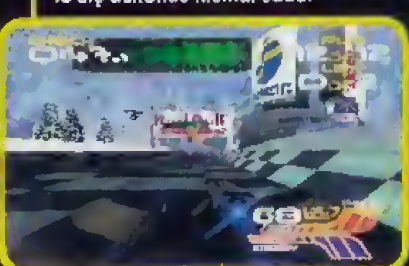
WIPEOUT 2097



WIPEOUT (opis w SS'34) w swoim czasie był jedną z najładniejszych gier dla PlayStation. Teraz, gdy developerzy nauczyli się już w większym stopniu wykorzystywać moc tej konsoli, czas na drugą część wyścigów, w których korygując uprzednie błędy można wycisnąć jeszcze więcej z szarej maszynki. Rzadko się to udaje, lecz twórcom WIPEOUT ponownie udało się dokonać niemal cudu.

ZAWARTOŚĆ. Sześć tras (plus dwie ukryte), trzy poziomy trudności. Skocznie, tunele, przyspieszające pojazd boostery. Cztery rożne teamy, których bolidy różnią się od siebie parametrami technicznymi. Pitstopy, w których można odnowić energię. Kilkanaście rodzajów broni i dodatków, świetna grafika i dźwięk, a także nieustanne uczucie pędu przy prędkości 300 km/h...

MIÓD. Pierwszy WIPEOUT zebrał spore cięgi za absurdalny poziom trudności. WIPEOUT 2097 jest pod tym względem bardziej tolerancyjny, przy odrobinie samozaparcia pierwsze dwa tory są do przejścia już pierwszego wieczoru. Trochę trudniej będzie przy kolejnych dwóch, lecz prawdziwy młyn dopiero się zacznie na ostatniej parze. Są trudniejsze od wszystkiego co widziałem i wymagają perfekcyjnej znajomości reguł, a także nieludzkiego wręcz zgrania mózgu z joypadem. Nie znaczy to jednak, że są nie do przejścia... poza tym gra jest po prostu znakomita!



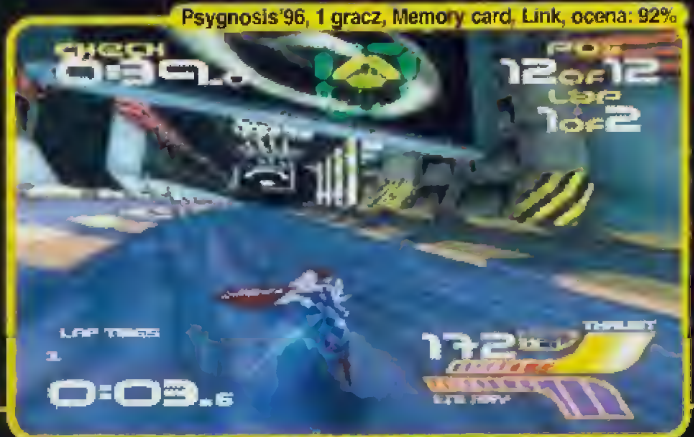
GRAFIKA. W stosunku do pierwszej części grafika uległa stosunkowo dużym kosmetycznym poprawkom. Jest jeszcze szybciej, płynniej, bardziej kolorowo. Na początek efekt light sourcing, najlepiej go widać gdy wleci się do oświetlonego na czerwono tunelu i odpali rakietę. Dalej, znakomicie zrobione tła. Ciągle coś się dzieje, np. jeździ metro czy też pada deszcz. Lepiej jest dopracowana animacja (prawie nie „łamią" się polygony), a intro rozpoczynające grę to po prostu arcydzieło.

DŹWIĘK. Lepszy. Gruby, mocny głos zapowiadający kolejne wydarzenia na trasie, strzały, wybuchy, eksplozje i cyfrowe echo w tunelach. Doskonały soundtrack z gwiazdami sceny techno i trip hop, m.in. Chemical Brothers, Future Sounds of London, Photek, a nawet Prodigy (Firestarter!) doskonale uzupełnia całość. Płyta WIPEOUT 2097 – THE SOUNDTRACK została wydana nawet u nas, w Polsce (tam jest ORBITAL).

WERDYKT. WIPEOUT 2097 należy do ścisłej czołówki gier dla PlayStation. Jeśli odpowiada ci klimat futurystycznych wyścigów, lubisz muzykę techno i trip-hop, a przede wszystkim posiadasz Playstation, to razem z grą TEKKEN 2, WIPEOUT 2097 jest obowiązkową pozycją na liście zakupów świątecznych. Ta gra to prawdziwy killer!!!

Gulash

Psygnosis'96, 1 gracz, Memory card, Link, ocena: 92%



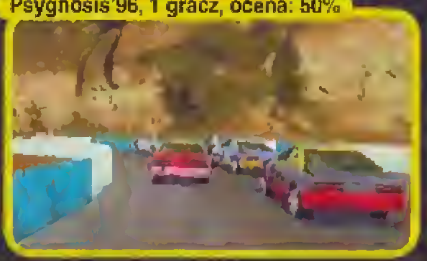
Gry dostarczył: PSX Projekt

DESTRUCTION DERBY

Najlepiej sprzedająca się w Europie gra na PlayStation w 1995 roku ukazała się wreszcie w wersji d a Saturna DD to wyści- gi samocho m ce- lem wbrew pozo ie do mety na pierwszym kodze- nie samochod si ca- łą siłą rozpęd bok. Niestety, konwers ginało- wi pod względem jakości grafiki, wyraźnie kuleje też szybkość animacji. Jeśli DESTRUCTION DERBY nie daje ci spać grzebiąc w mózgu i jeśli nie przeszkadza ci ślamazarna grafika – możesz inwestować. Reszcie użytkowników konsoli Saturn radzę się wstrzymać I skierować wzrok na drugą stronę, tę z NIGHTS.

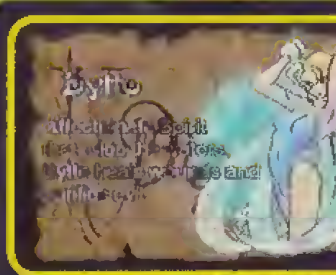
Gulash

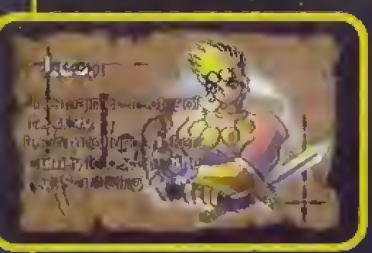
Psygnosis'96, 1 gracz, ocena: 50%



Dystrybutor: BOBMARK

THE STORY OF THOR 2





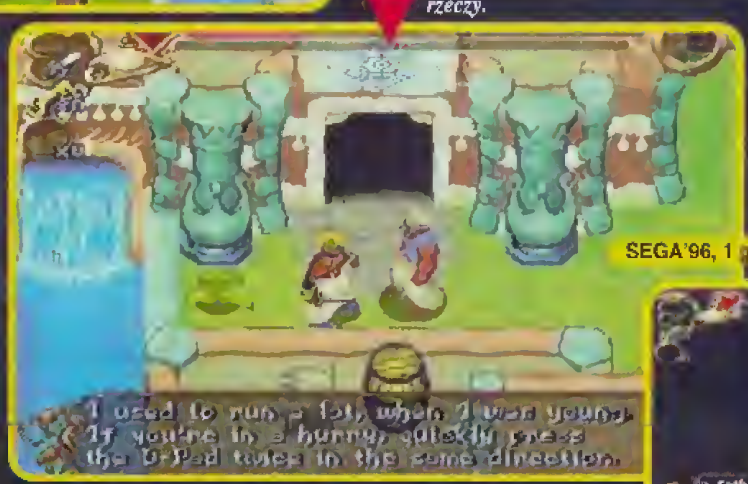
Konsolowe gry RPG bardzo różnią się od swoich komputerowych odpowiedników. Przede wszystkim świat otaczający bohaterów oglądamy nie z ich oczu, lecz z kamery umiejscowionej w górze ponad nimi. Ponadto często występują elementy zręcznościowe (polegające np. na przeskoczeniu dziury), bądź też walka w czasie rzeczywistym (a nie podzielona na tury). STORY OF THOR 2 jest typowym przykładem konsolowej gry role-playing, wykonanym zgodnie z niepisanymi regułami tego gatunku. Główny bohater, Leon, zostaje wyznaczony przez starego mistrza do wykonania niebezpiecznego zadania. Wkrótce okazuje się też, że to właśnie Leon będzie ratować cały świat, po drodze rozwiązując trudne zagadki i subquesty, aby w końcu stanąć do pozornie nierównej walki z samym Harryhaysenem, panem zła wszelakiego.

Wykonanie całości jest bardzo porządne, szczególnie rzuca się w oczy czysta i kolorowa grafika (po firmie SEGA można się przecież tego spodziewać). Kraina, w której szaleje Leon jest żywcem przeniesiona z „Baśni z 1001 nocy" (wszyscy chodzą w turbanach, ciągle świeci słońce, życie jest piękne!). Gra się przyjemnie, zwłaszcza że fabuła w miarę czynionych postępów staje się coraz bardziej intrygująca.

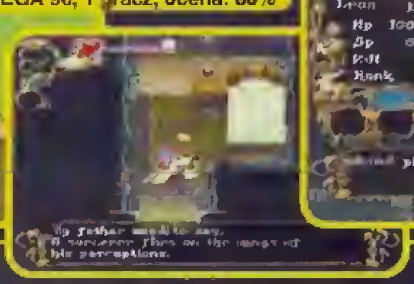
Moim zdaniem (i nie tylko moim, czego dowodzą wyniki sprzedaży konsolowych gier na świecie) takie rozwiązanie jest o wiele ciekawsze niż to stosowane w „poważnych" PeCetowych eRPeGach. W ten sposób krąg potencjalnych odbiorców zwiększa się (w taką grę może przecież z powodzeniem grać też fan zręcznościówek), i bardzo dobrze. Rynek właśnie takich gier RPG jest bardzo silny zarówno w Japonii jak i w USA (serie FINAL FANTASY czy LEGEND OF ZELDA). Wydaje się też, że powoli takie gry zaczynają zjednywać sobie graczy w Europie. Niedługo zatem pojawią się kolejne gry RPG utrzymane w tej konwencji, i dobrze, bo STORY OF THOR 2 jest grą bardzo dobrą, którą polecam każdemu kto lubi trochę pokombinować i nie został pozbawiony przez naturę zręczności w palcach.

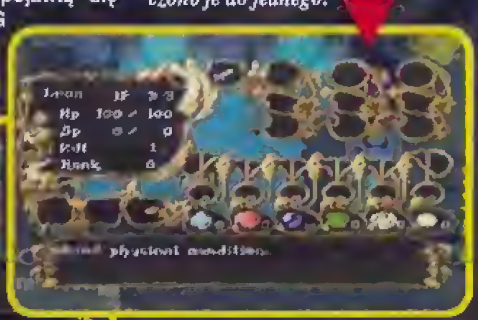
Gulash

Często trzeba rozmawiać z napotkanymi postaciami, można dowiedzieć się ciekawych i przydatnych rzeczy.

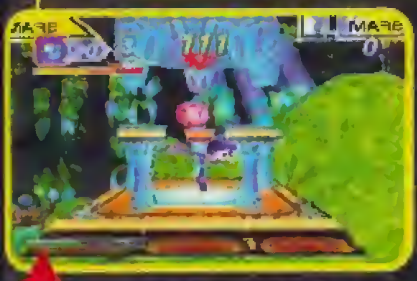


SEGA'96, 1 gracz, ocena: 80%

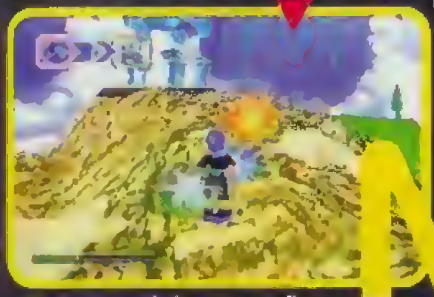




Ekrany statystyk są nieodłącznym elementem każdej gry RPG, w STORY OF THOR 2 na szczęście ograniczono je do jednego.



Do Pałacu Idei zanosi się części snu. Gdy skończy się czas powracasz do swojej prawdziwej postaci.

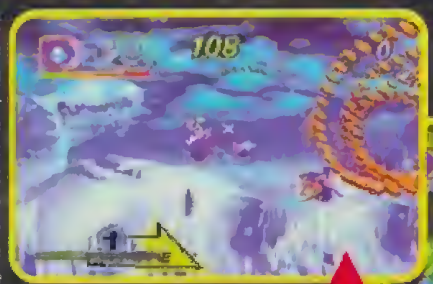


NIGHTS

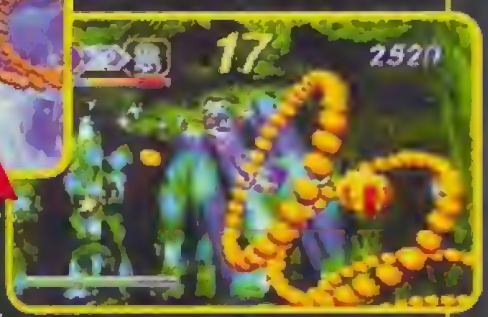
Długo zapowiadany przez firmę SEGA nowy produkt autorów słynnej gry i maskotki SONIC już jest! I zupełnie tak, jak w reklamach, NIGHTS jest świetne w każdym calu! Do tej pory nie widziałem gry, która daje taką przyjemność z grania jak właśnie ona. Wcielamy się w postać Claris lub Eliota cierpiących na senne koszmary. W jednym z nich spotykają postać o imieniu NIGHTS, z którą identyfikują się właśnie we śnie ratując krainę Nightopia (a przez to i świat swoich sennych marzeń). Brzmi to skomplikowanie, lecz sama gra jest naprawdę prosta.

Kontrolując tytułowego bohatera trzeba zbierać błękitne kulki, za które otrzymuje się części snu. Dostarczenie wszystkich czterech części snu do Pałacu Idei powoduje zaliczenie poziomu. Bardzo proste, lecz bardzo wciągające i zabawne.

Grafika w NIGHTS wystrzeliwuje w kosmos. Jest świetna, szybka, płynna i kolorowa. Znakomite tła wspaniale uzupełniają akcję na pierwszym planie, a efekty takie jak multiple light sourcing (światło z kilku różnokolorowych źródeł w czasie rzeczywistym) obecne w grze przez cały czas, zrywają kask razem z plecami. Muzyka po prostu zapiera dech w piersiach, niewiele innych soundtracków tak znakomicie dopasowuje się do gry i przyjemności z nią związanych, jak ten w NIGHTS. Muzyka zmienia się w zależności od sposobu prowadzenia gry, co też jest miłym i ciekawym dodatkiem. Powiem szczerze, NIGHTS ma najlepszą muzykę ze wszystkich gier jakie dane mi było widzieć (i słyszeć). Poza prześliczną grafiką i genialnym soundtrackiem wepchnięto w NIGHTS rewelacyjne sterowanie i co najważniejsze – megamiodność! Nigdy wcześniej nie grałem w grę, w której sterowanie jest tak przyjemne. Spędziłem pierwsze 30 minut latając sobie w górę i w dół, w lewo i prawo bawiąc się świetnie i nie próbując wcale wypełniać misji. Najlepiej zobaczcie to sami, dorwijcie w swoje ręce analogowy joypad i zakręćcie kilka piruetów w powietrzu. Jeśli was to nie ruszy, to chyba jesteście z innej planety...



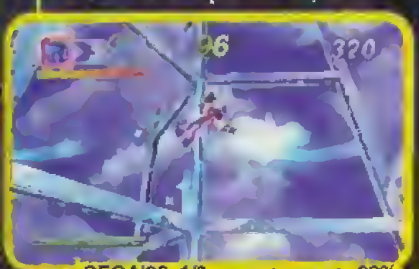
Akcja gry rozgrywa się praktycznie wszędzie – na lądzie, w powietrzu i pod wodą!

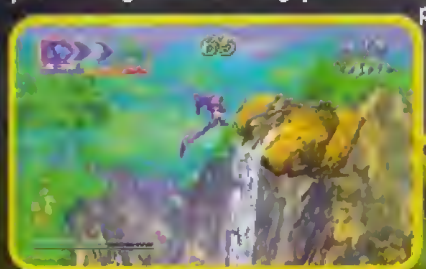


Jedynym minusem jest to, że bardziej doświadczonym graczom wystarczy kilka wieczorów na przejście wszystkich etapów. Jednak dzięki unikalnemu systemowi ocen (na końcu poziomu otrzymuje się ocenę) w NIGHTS można grać wiele razy, a zaręczam, że każdy będzie do niej wracał z przyjemnością.

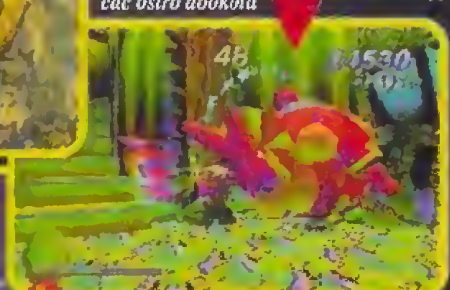
NIGHTS to od czasu PANZER DRAGOON ZWEI najlepszy produkt na konsolę Saturn. Polecam ją każdemu, nieważny jest wiek czy preferowane gatunki gier. Razem z analogowym kontrolerem może stanowić najlepszy prezent pod choinkę dla każdego miłośnika produktów SEGA.

Gulash

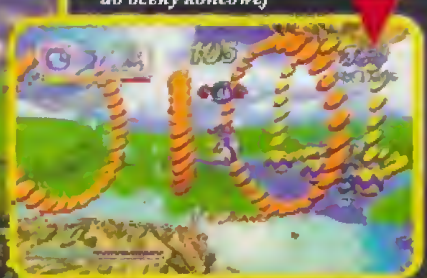




Po każdym poziomie spotkasz się z Bossem. Tego wystarczy porzucać ostro dookoła



Przelatując przez pierścienie zdobywa się cenne punkty przydatne do oceny końcowej



SEGA'96, 1/2 graczy, ocena: 99%

Dystrybutor: Bobmark

SUPER MARIOLAND

Nintendo'90, 1 gracz, ocena: 70%

Kolejnym starym jak węgiel tytułem, dzięki któremu miliony ludzi na całym świecie przekonały się do Nintendo jest SUPER MARIOLAND. Mniej wtajemniczonym wyjaśniam, że tytułowy bohater tej platformówki od zawsze był maskotką produktów Nintendo i jest również sztandarową postacią kojarzoną z Nintendo 64 – najnowszą konsolą tej firmy.

Od czego się więc zaczęło? W SML wcielasz się w postać przesympatycznego hydraulika Mario, który wychodząc na ratunek swojemu bratu musi przebyć długą i niebezpieczną wędrówkę przez kilkanaście poziomów. Przeciwnikami Mario są owadokształtne oraz pełzające istoty. Najskuteczniejszym sposobem na eliminację wroga jest naskoczenie mu na grzbiet (jak w gangsterskich filmach o czarnuchach). Unieszkodliwieni pozostawiają po sobie mnóstwo bonusów, które należy skonsumować. Penetrując okolice nie zapomnij o innych ciekawostkach, szczególnie o grzybach. Po zjedzeniu grzybka Mario powiększa się, stając się dzięki temu bardziej operatywny i skoczny. Po wejściu w wybrane rury dostajesz się do bonusowych poziomów. Tam zaopatrzysz się w dodatkowe punkty.

Przy akompaniamencie fajnej muzyki granie w SUPER MARIOLAND dostarcza nieprawdopodobnych wrażeń. Jeśli zagrasz raz, staniesz się fanatykiem wszystkich gier z hydraulikiem. W przypadku tego tytułu nie jest w stanie zniechęcić uboga grafika – naturalnie w stosunku do poziomu gier z 1996 roku.

Wicik

Dostarczył: American Computers & Games

TENNIS

Nintendo'89, ocena: 75%

Dawno temu rozpocząłem przygodę z konsolką GameBoy od dwóch pozycji: SUPER MARIOLAND i TENNIS. Bardzo się one rzecz jasna różnią, jednak łączy je wspaniała realizacja. Przekonuję się, że ludzie z Nintendo jak nikt na świecie rozumieją gry i potrzeby gracza.

W TENNIS możesz grać sam lub z kolegą połączonym z tobą przez kabel. Do tego [illegible] musisz mieć dwie konsolki i specjalne złącze. Zabawa zyskuje [illegible] nową jakość.

Gdy [illegible] grać sam, komputer zaoferuje ci cztery poziomy trudności, możliwość włączania muzyki, która będzie towarzyszyć efektom dźwiękowym. Pierwsze dwa poziomy gry są w miarę proste. Ukończenie zajmie ci kilkanaście godzin intensywnego grania. O[illegible] dwa stanowią [illegible] dla prawdziwego

Rozg[illegible] dwóch przycisków. Pierwszym wykonujesz wysokie loby, zaś drugim mocne odbicia. Przy serwisach przycisk „A" zapewni ci precyzyjną i celną zagrywkę, ale łatwą do odebrania. W przypadku wciśnięcia przycisku „B" zagrywka stanie się mocniejsza, trudniejsza do odebrania, ale narażona na nietrafienie w pole. Samo prowadzenie meczu nie może się nudzić, bowiem te dwa przyciski oferują kilka wariantów zagrań w ataku i obronie. Przejścia od ataku przy siatce do obrony przed lobem za plecy wyciskają z uszu miód!

Polecam tę grę każdemu, pomimo ubogiej grafiki. As se[illegible]ścina, [illegible] backhand – to [illegible] można na tu znaleźć.

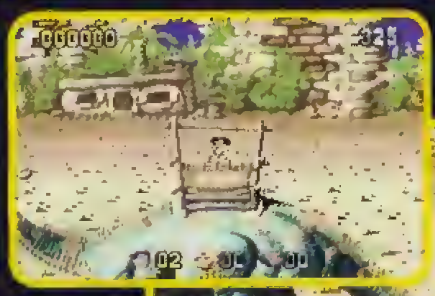
Wicik

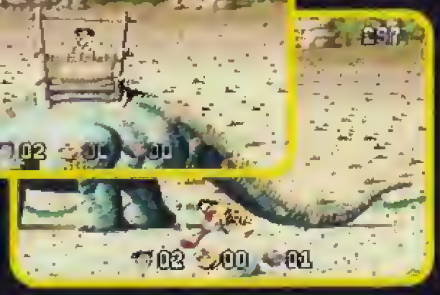
ODŁÓŻ DYCHĘ!!!

- Historia gatunku Cyberpunk
- Co nowego w stylu Manga?
- Encyklopedia Sailor Moon
- Zbiór Tipsów z całego roku
- SaveGamer
- Taktyka w piłce nożnej
- Podręcznik strategii wojennej
- Opowiadania s-f (cyberpunk, fan-fiction, MK3)
- Kurs latania + uzbrojenie lotnicze
- Mega Kombat Korner
- Wywiad z twórcami MK
- Ciosy i kody do MK3 na wszystkie platformy
- Wszystko o grach: Civilization 2, Command&Conquer, Jagged Alliance, Syndicate Wars, Quake, UFO, UFO2, Warcraft 2, „Z"
- Podpowiedzi, opisy misji, kody i nieudokumentowane sztuczki
- Spis treści wszystkich numerów
- I inne!!!

KOMPENDIUM WIEDZY 2 jest grubą, bogato ilustrowaną książką poświęconą wszystkiemu co interesuje graczy. Objętość ok. 350 stron, po nowym roku będzie dostępna w sprzedaży wysyłkowej. Szczegóły za miesiąc.

THE FLINTSTONES





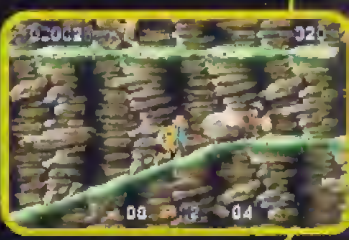
Po „The ntstones" rzanym nie by- zażenowany, w przeciwieństwie do więk- ci działtwy. Z myślą o najmłodszych gra- niezmordowana firma OCEAN wydała rmówkę pod analogicznym tytułem. się w niej w postać spas onego Fre-

Wędrówka Freda prowadzi przez pięć długaśnych i zróżnicowanych poziomów. Aby je przejść, musisz unikać kontaktów z dzikimi jaskiniowcami. Ci nieokrzesani kolesie mają na ciebie dużo sposobów. Najskuteczniejsze z nich to maczuga i kamienie. O ile maczuga działa poprawnie w bliskim kontakcie, o tyle kamieniem można cisnąć na odległość. Strzeż się więc takich sytuacji! Na szczęście siły się wyrównują, gdyż fabrycznie sażony zostajesz w maczugę. Przy wej penetracji okolic masz nawet sz erać garść kamieni, które świetnie nég nawet najpotężniejszego cie twoja pry- do wa glistam

mi i motylicami wątrobowymi. Na myśl o ostatnich robi mi się niedobrze.

THE FLINTSTONES ma bardzo ładną i doskonałej jakości dźwięk. Średnio t parze z miodnością, bowiem momenta ko się połapać co należy zrobić. Przy pl mowym charakterze gry jest to lekkim niepo zumieniem. Poza tym drobnym „incydentem do niczego nie mogę się przyczepić. Zapomniałem o jednym – przez otyłość Fred cały czas obrzydliwie sapie. Po kilku godzinach grania doprowadziło mnie to do szału. Od dziś przechodzę na ścis ..

cik



PARODIUS

Pomysł sparodiowania innych komputerowych oraz popular- ostaci żywcem wziętych kich kreskówek uważam . Tym bardziej, jeśli dosko ały tytuł pod-

sobie jaj z innych.

W grze lecisz w prawo i strzelasz do wszystkiego co się rusza, bądź się nie rusza, ale daje się zniszczyć. Po rozwaleniu grupy przeciwników otrzymujesz bonusowy ładunek, który zamieniasz na dopałki. Przy dobrym zbieraniu bonusów i bezkolizyjnym locie masz szansę w krótkim czasie uczynić ze swe- k n tężn a-

Podoba mi się, że możesz wybrać jeden z kilku stateczków, które oprócz wyglądu zewnętrznego (zwykły, prosiak, delfin) różnią się też arsenałem i szybkością. Czynniki te determinują sposób grania. PARODIUS do pewnego stopnia przypomina mi znany z Amigi hit PROJECT X. Te wnioski wynikają z podobnego systemu dopałek, który, w zależności od preferencji, zmieniasz ręcznie lub automatycznie. Po wyborze broni z głośników telewizora wydobywa się miły głos.

potrafią owie, bo przez US jest

idealną grą dla zwolenników ostrego strzelania i humoru prze duże „H".

Wic

Konami'96, 1 gracz, ocena: 80%

ADDAMS FAMILY VALUES

„Rodzina Addamsów" leciała swego czasu u nas w kinach. Taki fajny horror na wesoło. A jako że tradycją firmy OCEAN od zawsze było wydawanie gierek opartych o przeboje filmowe, doczekaliśmy się i wersji konsolowej.

O ile jednak OCEAN z reguły produkował strzelaniny lub platformówki, to ku mojemu zdziwieniu ADDAMS FAMILY VALUES okazał jest przygodówką z elementami zręcznościowymi. W mojej historii obcowania ze SNES'em stanowi to pierwszy kontakt z tego typu grą.

Akcja widziana jest od góry pod pewnym kątem. Zasadą gry jest wykonanie szeregu czynności, które mają doprowadzić do uratowania zaginionego dzieciaka. O tym co należy wykonać dowiadujesz się z szeregu przeprowadzanych rozmów. Ponieważ twoja rodzina jest liczna, chętnych d pogawędki spotkasz bez liku.

Wykonywanie poszczególnych czynności nie nastręcza kłopotów, a kolejne zdarzenia są logicznie powiązane. W razie problemów zajrzyj do instrukcji, gdzie w części z podpowiedziami znajdziesz potrzebne informacje.

Dla potrzeb gry spreparowano obszerną i zróżnicowaną wizualnie i treściowo krainę. Gdy uda ci

Ocean'94, 1 gracz, ocena: 87%

się rozwiązać jeden problem, momentalnie pojawiają się następne. W innych okolicznościach dałbyś sobie spokój, ale nie w przypadku tej gry. ADDAMS FAMILY rządzi na całej linii, bo jest straszne, momentami śmieszne, a nade wszystko piekielnie wciągające! Cieszę się, że osobą, w którą się wcielasz jest tak brzydki, że aż uroczy Fester!

Wicik

Dostarczył: American Computers & Games

ALADDIN

Aladdin jest moim ulubionym filmem animowanym z wytwórni Walta Disneya. Zauroczył mnie wspaniały humor i głęboka jak na kreskówkę fabuła. Mniej więcej gdy wchodził na ekrany kin, DISNEY INTERA[illegible] jedną z debiutanckich p[illegible] miała podbić serca ty[illegible] h dostępnych wówcza[illegible] Pam ętam, że na PC [illegible]

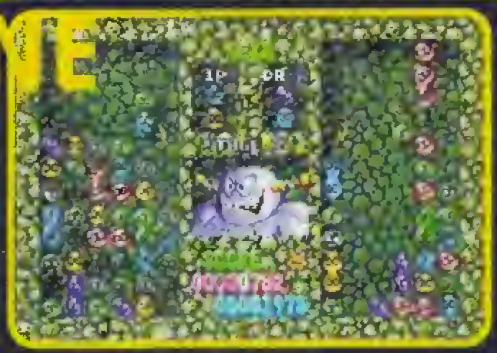
Moją uwagę od razu przykuły przekomiczne figle Dżina i świetna muzyka, połączona z bajecznie kolorową grafiką. Na dziesięciu poziomach programiści zawarli mnóstwo [illegible] platformowej zabawy, okraszonej bonusowymi lewelami. Widać dużą pomysłowość w projektowaniu scenerii i poziomów. Nie odczuwa się ani sekundy nudy, gra nie ma przestojów, jest dynamiczna i zróżnicowana.

Główny bohater ni[illegible] na[illegible] niki. [illegible] sympatię gracza umiejętno[illegible] wręcz przy pomocy miecza i ciskanych jabłek. Oprócz tego świetnym przerywnikiem w trzaskaniu się z Arabusami jest poziom przypominający MAGIC CARPET, bowiem dodatkowym

orężem w zmaganiach z wrogiem staje się latający dywan. Dla fa[illegible] platformówek i nie ty[illegible] ALADDIN stanowi idealną propozycję, która nie znudzi się przez kilkanaście kolejnych wieczoró[illegible]

Disney'93, ocena: 85%

MEANBEAN MACHINE



Doctor Robotnik urodził się chory umysłowo. Gdy miał 13 lat wydawa[illegible]u się, że jest kosmitą, bo na twarzy pojawiły mu się pierwsze diody. [illegible] bardzo szybko wyprowadziła go kosmetyczka. W wieku 15 lat [illegible]resować się nawet pannami ale nie będę przytaczał, od której [illegible]y. W każdym razie gdy podrósł skonstruował śmieszną maszynę. Z[illegible] jej działania posłużyła jako materiał na bardzo fajną grę lo[illegible] [illegible]aczoną dla jednego lub dwóch graczy. Rozgrywkę zawsze [illegible]em, dlatego polem wa[illegible] dwa prostokąty r[illegible] [illegible]im zadaniem jest u[illegible] nie spadających [illegible]ery ziarenek fasoli w [illegible]enowe lub prostokątne k[illegible]umny. Gdy w takiej [illegible] złączą się cztery jednokolorowe ziarenka, kolumna znika. Powoduje to automatyczne opadnięcie na połowę przeciwnika. Jeśli za jednym zamachem połączysz ze [illegible]terowych [illegible] na połowę przeciwnika zwali się [illegible]d. Proste i radosne [illegible]k ćwierkanie wróbli na wiosnę!

Poziom rozgrywki w przypadku grania z komputerem jest bardzo wysoki. Po trzecim lewelu nie sposób cokolwiek wskórać. Receptą pozostaje zagranie z panną lub kolegą (polecam pierwszy wariant). Jeśli w grze logicznej naczelną postacią jest Doktor Robotnik, to grafika i dźwięk muszą być O.K. Tak w[illegible] [illegible] U[illegible] na maksa!

Sega'93, ocena: 70%

TURTLES TOURNAMENT

Żółwiami ninja podniecali się kiedyś podobno wszyscy [illegible]k teci. Pomimo że miałem [illegible]tedy więcej włosów na gło[illegible]ie, wszystkie części filmu [illegible]żółwiami jakoś przeszły mi koło nosa. Nie mogłem się do niego przekonać. Po odpaleniu bijatyki, w której żółwie zagrały pierwsze skrzypce utwierdziłem się w przekonaniu – to nie dla mnie!

Dostarczył: Bobmark

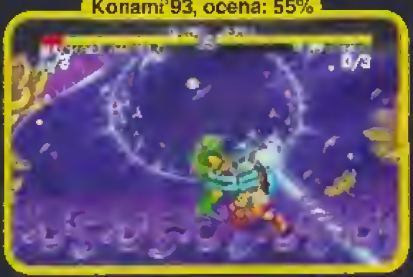
W tej grze o zbyt długim tytule, możesz grać sam lub z osobą towarzyszącą. W przypadku grania w pojedynkę przyjdzie ci wykonać sekretną misję rozwalenia kilku kolków. Dokonasz tego wędrując z planety na planetę, pod warunkiem, że z kolesia zostanie krwawa miazga. Do wyboru masz cztery żółwiki i czterech kumpli. Każdy z nich posiada po kilka ciosów specjalnych, które jasno rozpisane są w instrukcji. Jak to w mordobiciu bywa, granie jest dynamiczne i nie posiada przestojów. Moment dekoncentracji lub nieuwagi równoznaczny jest z siarczystymi razami wymierzanymi przez przeciwników. Proponuję zawsze być czujnym, a przede wszystkim szybszym od lewara.

Pomimo sporej dynamiki, granie pozbawione jest plastra miodu. Wrażenia jakie odniosłem grając w tę grę porównałbym do wyjadania [illegible]stolka, [illegible]pizar[illegible]d po [illegible]ko[illegible]

[illegible]lepszy[illegible] [illegible]wa[illegible]lem jak byłem ma[illegible] [illegible]ata[illegible] graficzna i dźwięk [illegible]en[illegible]tują standard gier na SEGA [illegible]ga[illegible]drive, czyli są dobre. Lubisz [illegible]wie[illegible] – zagraj. W przeciwnym w[illegible]dku strzel sobie tosta z serem, [illegible]do kina albo nasmarkaj sąsiadowi na wycieraczkę.

Wicik

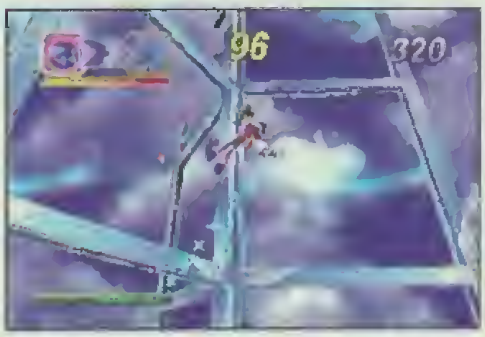
Konami'93, ocena: 55%



Do każdej z konsol mamy do wyboru szeroką gamę najróżniejszego osprzętu, w tym m.in. joypadów. Moment, w którym Nintendo zaprezentowało joypad do swojej najnowszej superkonsoli Nintendo 64 niewątpliwie przejdzie do historii, czegoś takiego jak analogowy joypad jeszcze w historii konsol nie było.

Analog 3D Control Pad

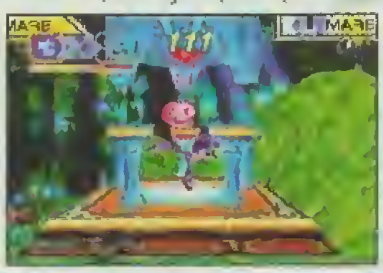
Błyskawicznie zareagowała SEGA, wprowadzając na rynek 3D CONTROL PAD czyli nowy joypad analogowy sprzedawany razem z grą NIGHTS, która jest poważnym kandydatem na megahit 1996 roku.



3D CONTROL PAD jest duży i odpowiednio ciężki. Analogowa część została zrealizowana w postaci kulki z wyprofilowanym miejscem na kciuk. Kulka stawia opór, a puszczona zawsze wraca na środek. PAD posiada osiem przycisków Fire z podstawowego joya – sześć po prawej stronie i dwa pod spodem. Przy pomocy specjalnego przełącznika (Mode Switch) użytkownik może przełączać się pomiędzy trybami pracy.

Nawet najlepsze urządzenie jest bezwartościowe jeśli leży w kącie. SEGA obiecuje już niedługo gry wykorzystujące analogową część 3D CONTROL PAD, a znając tę firmę czekam z niecierpliwością (jednym z kandydatów jest na pewno SONIC 3D).

Gulash



Dystrybutor:
BOBMARK. Warszawa
ul. Smocza 18
Cena (z grą NIGHTS)
(z VAT-em): 350,- zł

Pistolety, z których opętańczo strzelamy w telewizor stają się coraz popularniejsze. Saturn ma swój VIRTUA GUN, czas więc na PSX. Firma LOGIC3 idzie jednak jeszcze dalej – ich pistolet PREDATOR jest kompatybilny z obiema konsolami!

Predator

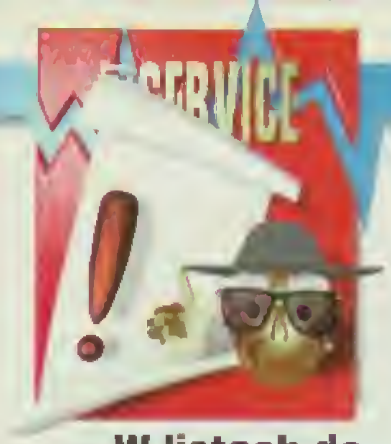
Nie przesłyszeliście się, PREDATOR działa zarówo z SONY PlayStation jak i z SEGA Saturn. Możliwe jest to dzięki zastosowaniu specjalnej wtyczki, która pasuje do portów joypadów obydwu konsol. PREDATOR posiada kilka funkcji, których VIRTUA GUN był pozbawiony. Przełączniki pozwalają na wprowadzenie bardzo przydatnej opcji AUTO LOAD (nie trzeba przeładowywać!), regulację szybkości przesuwania celownika i kilka innych bajerów. Przy oddawaniu strzału diody umiejscowione pod lufą pistoletu migają. Kabel pozostał tej samej długości co w VIRTUA GUN.

Firma LOGIC3 jest znana z szerokiej oferty produktów do wszystkich konsol, PeCetów i Amig. Wypuszczenie produktu działającego z dwiema konsolami uważam za dobre posunięcie. Posiadacze Saturna mają teraz wybór pomiędzy dwoma pistoletami, a właścicielom PSX pozostaje jedynie czekać na europejskie premiery gier wykorzystujących pistolet. W zapowiedziach jest kilka z nich, m. in. DIE HARD TRILOGY i CORPSE KILLER. Saturn oczywiście czeka na VIRTUA COP 2.

Gulash

Dystrybutor: PHU LANSER
82-300 Elbląg, ul. Skrzydlata 1a
tel. (0-55) 33-93-65

Saturn



W listach do redakcji często prosicie o bliższe informacje na temat nowych konsol. W artykułach, które opublikowaliśmy do tej pory, przedstawiliśmy techniczne i użytkowe zagadnienia dotyczące dwóch najważniejszych – SONY PlayStation i SEGA Saturn. Dziś podejdziemy do tematu od bardziej przyziemnej strony – postaramy się odpowiedzieć na nurtujące was problemy, które sprowadzają się do pytania: którą konsolę wybrać?

Saturn czy

W związku ze zbliżającymi się świętami oddajemy do waszych rąk mały poradnik, który powinien pomóc wybrać odpowiadający wam sprzęt. Pamiętajcie jednak, że zamieszczone tu uwagi to jedynie wskazówka, mająca pomóc wam przy wyborze. Natomiast decyzja należy do was, bo to wy będziecie płacić. My możemy jedynie udzielić niezbędnych informacji, abyście nie kupili przysłowiowego kota w worku. I jeszcze jedno, nie jesteśmy w stanie odpowiedzieć wam na pytanie, która konsola jest lepsza. Chyba oszalałbym, gdyby kazano mi wybierać. Kocham po równo obie maszynki i mam obie.

W tabelce znajdują się czysto techniczne informacje na temat obu, poniżej zaś wyjaśnienia każdego z punktów.

Omówienie

1. Czytnik CD

Obie konsole zostały wyposażone w czytnik 2xSpeed podający dane z szybkością 300 KB na sekundę. Prędkość taka zupełnie wystarcza do odtwarzania pełnoekranowych filmów w 16 milionach kolorów (na Pentium 100 potrzebny jest CD-ROM 6x lub nawet 8x). Jest to możliwe dzięki odpowiedniej architekturze wewnętrznej. W przypadku doczytywania kolejnych poziomów gry, oczekiwanie niekiedy może trwać nawet kilkanaście sekund.

2. Kompatybilność

Tutaj wyraźną przewagę ma Saturn. Z odpowiednim modułem VIDEO CD potrafi czytać filmy zapisane na płytach kompaktowych (standard MPG). Dzięki programowi PHOTO CD SYSTEM może czytać też zdjęcia zapisane na krążku w formacie Kodaka. Obie konsole czytają swoje własne gry oraz pozwalają na odgrywanie płyt z muzyką.

3/4. Procesor i koprocesor

Naprawdę, nie sposób powiedzieć, który z procesorów jest mocniejszy. To, że Saturn posiada dwa procesory główne na miejsce jednego w PlayStation, jeszcze nic nie znaczy (jeden z procesorów służy do wyświetlania grafiki, a drugi do generowania tła). Natomiast obecność koprocesorów przemawia na koszt konsoli firmy SEGA, dzięki nim system potrafi wykonać więcej zadań jednocześnie.

5. Grafika

Z danych wynika, że PlayStation generuje grafikę nieco szybciej niż Saturn. Jako przykład może posłużyć TEKKEN 2, pracujący z szybkością 50 klatek animacji na sekundę. Kontrast stanowi VIRTUA FIGHTER 2, który drastycznie przewyższa konkurenta rozdzielczością. Podobnie jest w przypadku np. RIDGE RACER REVOLUTION (50 k/s) i SEGA RALLY (30 k/s, ale większa rozdzielczość). Wydaje się więc, że każda z firm lansuje mocny punkt swojej konsoli. Jeśli chodzi o techniczne szczegóły, to nie ma się czym przejmować. Jeszcze żadna gra nie wykorzystała w pełni mocy żadnej z platform.

6. Pamięć

Obie konsole mają po tyle samo pamięci podstawowej. Saturn ma o pół megabajta więcej pamięci graficznej, dzięki czemu gry są w stanie pracować w wyższej rozdzielczości.

Bufor muzyczny w PSX służy do przeładowywania odgrywanej z płyty CD muzyki (specjalnie dla DSP). Saturn posiada dodatkowo 512 KB pamięci cache, która służy do przyspieszania operacji doczytywania. Część gier korzysta z niej w sposób bardzo dobry (NIGHTS), a część nie wykorzystuje go w ogóle (UMK3).

7. Dźwięk

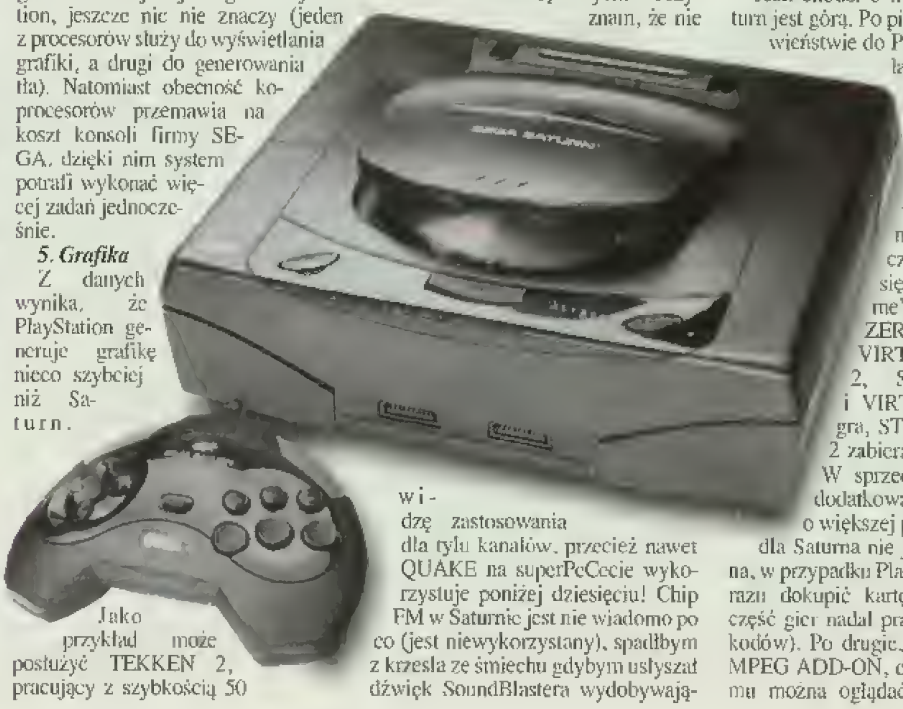
Zupełnie nie trzeba się przejmować ilością kanałów. 90% gier z obydwu platform czyta muzykę bezpośrednio z kompaktu, a pozostałe 10% korzysta z przesamplowanych danych. Zajmuje to tylko jeden kanał, pozostałych 23 (w przypadku PSX'a) lub 31 (w Saturnie) służy do generowania efektów dźwiękowych. Przyznam, że nie widzę zastosowania dla tylu kanałów, przecież nawet QUAKE na superPeCecie wykorzystuje poniżej dziesięciu! Chip FM w Saturnie jest nie wiadomo po co (jest niewykorzystany), spadłbym z krzesła ze śmiechu gdybym usłyszał dźwięk SoundBlastera wydobywający się z superkonsoli. Wbudowany w PlayStation player do płyt muzycznych udostępnia trzy rodzaje cyfrowego echa. Saturn zaś ma jedno echo i obniżanie lub podwyższanie dźwięku w czasie rzeczywistym.

8. Wyjścia

Tutaj zdecydowanie rządzi PlayStation ze swoimi trzema wyjściami. Pierwsze z nich, S-VIDEO, jest przeznaczone dla telewizorów nowej generacji. Drugie, RGB, to standardowe trzy kable chinch (wizja, audio-lewy i audio-prawy). Dzięki niemu można podłączyć konsolę do wieży stereo (kable audio) i telewizora jednocześnie (wizja). W komplecie z konsolą znajduje się przejściówka z chinch na EURO, dzięki której możliwe są dwie kombinacje (wszystko do TV lub tylko wizja do TV). Trzecie wyjście, EURO, może być wykorzystane jedynie po zakupie odpowiedniego kabla (patrz: PERYFERIA). Zakup kabla EURO jest opłacalny, bowiem sygnał niskiej częstotliwości generowany na jego końcu jest znacznie lepszy od zwykłego. Pozwala on też na podłączenie japońskiej bądź amerykańskiej konsoli (system NTSC) do telewizora pracującego w sytemie PAL. Saturn posiada jedynie wyjście EURO, które zmusza użytkowników do podłączenia całości do telewizora. Jeśli ktoś chce mieć dźwięk z wieży, musi dokupić specjalny kabel A/V.

9. Peryferia

Jeśli chodzi o ilość osprzętu, Saturn jest górą. Po pierwsze, w przeciwieństwie do PlayStation konsola firmy SEGA ma wbudowaną kartę pamięci. Dostępnych jest 200 bloków (każda gra zużywa inną liczbę), na przykład jednocześnie mieszczą się savegame'y z gier PANZER DRAGOON 2, VIRTUA FIGHTER 2, SEGA RALLY i VIRTUA COP. Inna gra, STORY OF THOR 2 zabiera aż 130 bloków. W sprzedaży jest jednak dodatkowa karta pamięci, o większej pojemności. O ile dla Saturna nie jest ona niezbędna, w przypadku PlayStation radzę od razu dokupić kartę pamięci (choć część gier nadal pracuje w systemie kodów). Po drugie, dla Saturna jest MPEG ADD-ON, cart, dzięki któremu można oglądać filmy zapisane



w formacie VIDEO CD oraz program PHOTO CD SYSTEM, który pozwala przeglądać zdjęcia zapisane na płytach CD. SEGA wprowadziła właśnie na japoński rynek zestaw do surfowania po Internecie (a także grania w kilka osób, np. w DAYTONA USA), dla Saturna składający się z modemu i klawiatury, jednak jeszcze nie jest on dostępny w Europie.

Jest pistolet, specjalnie do VIRTUA COP (ale już niedługo będzie gun dla PlayStation). W ofercie firmy SONY jest jeszcze kabel LINK dla PlayStation pozwalający na połączenie dwóch konsol, dzięki czemu można np. ścigać się we dwóch (oczywiście potrzebne będą jeszcze dwie konsole, dwie gry i dwa telewizory) w grze RIDGE RACER REVOLUTION lub strzelać do siebie w KRAZY IVAN. Kabel A/V dla Saturna i SCART dla PSX'a już omówiłem.

	SEGA SATURN	SONY PLAYSTATION
Czytnik	CD-ROM o szybkości 300 KB/s.	CD-ROM o szybkości 300 KB/s
Kompatybilność	SEGA SATURN, CD AUDIO, PHOTO CD, VIDEO CD.	SONY PLAYSTATION, AUDIO CD
Procesor	2 x Hitachi SH2 RISC 28.6 MHz, 2 x 25 MIPS.	32-bit RISC 33 MHz
Koprocesor	Hitachi SH1, DSP, Motorola 68000.	brak
Grafika	900 000 cieniowanych polygonów na sekundę, 300 000 teksturowanych polygonów na sekundę, rozdzielczość do 720x576, do 16.7 miliona kolorów.	1500 000 cieniowanych polygonów na sekundę, 360 000 teksturowanych polygonów na sekundę, rozdzielczość do 640x480, do 16.7 miliona kolorów.
Pamięć	2 MB pamięci podstawowej, 1.54 MB pamięci graficznej, 540 KB buforu muzycznego, 540 KB CD-ROM cache, 256 KB Savegame.	2 MB pamięci podstawowej, 1 MB pamięci graficznej, 540 KB buforu muzycznego.
Dźwięk	24 bity 44.1 KHz, 32 kanały PCM, 8 kanałów FM.	24 kanały 44.1 KHz, DSP.
Wyjście	Eurozłącze stereo	Eurozłącze stereo, S-VIDEO, RGB.
Peryferia	MPEG ADD-ON, PHOTO CD SYSTEM, karta pamięci, kabel A/V, pistolet, modem i klawiatura.	karta pamięci, kabel SCART, kabel LINK.

laystation?

Teraz, gdy wiecie już wszystko o sprzęcie, czas przyjrzeć się bardziej przyziemnym rzeczom.

Sony Playstation

1. Mocne punkty

W zgodnej opinii developerów na całym świecie, PlayStation jest obecnie najłatwiejszą platformą do pisania gier. Potwierdza to nowy projekt firmy SONY, już niedługo w Japonii każdy będzie mógł nabyć specjalną wersję PlayStation (za śmieszną cenę, poniżej 1000 dolców), na której będzie można pisać własne gry lub dema (będzie to komplet: PSX, specjalna karta do PC oraz oprogramowanie dla PeCeta) bez prawa do ich publikacji (konsola z takim papierkiem kosztuje ogromne pieniądze). Nic do pominięcia jest też fakt, że firma SONY ma ogromny kapitał, dzięki czemu chociażby MORTAL KOMBAT 3 ukazał się 6 miesięcy wcześniej dla PlayStation niż dla Saturna, podobnie jak STREET FIGHTER ALPHA czy RESIDENT EVIL. Oczekujcie podobnych operacji w najbliższym roku (myślę m.in. o MK4). PlayStation posiada też większą bibliotekę tytułów niż Saturn.

2. Słabe punkty

Łatwość programowania konsoli ma też i swoje ujemne strony, bowiem za pisanie gier biorą się firmy średnie lub nijakie. Owocuje to istnym zalewem gier, często kiepskich. Trzeba też pamiętać, że SONY nie ma wieloletniego doświadczenia w branży gier video (walkman to nie wszystko). Dla niektórych dużym minusem może też okazać się niemożność rozbudowy konsoli.

3. Najlepsze tytuły

Największymi atutami SONY są dwie firmy piszące gry dla PlayStation: NAMCO i PSYGNOSIS. Ze stajni NAMCO wyszły takie hity jak: TEKKEN, TEKKEN 2, RIDGE RACER i RIDGE RACER REVOLUTION (pomijając po drodze kilka innych). PSYGNOSIS wydało między innymi WIPEOUT, WIPEOUT 2097, DESTRUCTION DERBY (których to odpowiedniki dla Saturna są chyba specjalnie tak zrobione, by być gorszej jakości) oraz FORMUŁA 1. Niedługo TEKKEN 3, RIDGE RACER 3 od NAMCO oraz DESTRUCTION DERBY 2 od PSYGNOSIS, a razem z nimi wiele innych tytułów, między innymi genialny CRASH BANDICOOT.

PIĘĆ GIER, KTÓRE TRZEBA MIEĆ: TEKKEN 2, FORMUŁA 1, RESIDENT EVIL, ALIEN TRILOGY, WIPEOUT 2097.

Sega Saturn

1. Mocne punkty

Największym pluszem wynikającym z faktu posiadania konsoli Saturn jest swego rodzaju ekskluzywność, czyli dostęp do wspaniałych konwersji z automatów firmy SEGA, które nigdy nie pojawią się na żadnej innej konsoli. Trzeba też pamiętać o wieloletnim doświadczeniu firmy w branży gierkowej, o maskotce SONIC i wreszcie o najlepszym na świecie teamie developerów „AM2" (faceci od VF2 i SEGA RALLY uderzają rzadko ale zabójczo!). Nie do pogardzenia jest też możliwość rozbudowy konsoli o modem (to przecież zupełna nowość, konsola pozwalająca na łączenie się z Internetem!).

2. Słabe punkty

Skomplikowana architektura konsoli z którą słabsi developerzy nie radzą sobie w wystarczającym stopniu. Pierwsze gry dla konsoli (DAYTONA USA, VIRTUA FIGHTER) SEGA dziś określa jako „test" dla developerów. Przypomnijmy sobie też DESTRUCTION DERBY, WIPEOUT czy TOSHINDEN REMIX – te gry są, ale ich konwersja pozostawia trochę do życzenia. Ogólnie mniej tytułów dostępnych na rynku.

3. Najlepsze tytuły

Przede wszystkim hity firmy SEGA z automatów: VIRTUA FIGHTER 2 (ta gra jest po prostu fenomenalna), VIRTUA COP, SEGA RALLY. Dalej gry pisane specjalnie z myślą o konsoli: NIGHTS, PANZER DRAGOON 2 i inne. Developerzy pracujący dla firmy SEGA dobrze znają już architekturę konsoli i wiedzą jak ją wykorzystać. Niedługo uderzy trzecia generacja oprogramowania z kolejnymi konwersjami z automatów: FIGHTING VIPERS, VIRTUA COP 2, MANX TT SUPERBIKE i wreszcie VIRTUA FIGHTER 3.

PIĘĆ GIER, KTÓRE TRZEBA MIEĆ: VIRTUA FIGHTER 2, SEGA RALLY, VIRTUA COP, PANZER DRAGOON 2, NIGHTS.

Na koniec

Mam nadzieję, że po przeczytaniu tego artykułu rozjaśniło się wam nieco w głowach i będziecie w stanie łatwiej podjąć decyzję. Wybierzcie mądrze i kochajcie swoją konsolę. Raz na jakiś czas będziecie przecież musieli nakarmić ją jakąś nową gierką... A jeśli nie macie konkretnego faworyta, to kupcie którąkolwiek z nich – i tak nie będziecie żałować. Zarówno Saturn jak i PSX to wspaniałe maszynki, za którymi stoi potęga macierzystych firm.

Marcin K. Górecki

Słowniczek:

POLYGON: Każdy obiekt trójwymiarowy składa się z wielokątów (99% systemów graficznych buduje obiekty z trójkątów). Dla przykładu, sześcian zbudowany jest z 12 polygonów (trójkątów).

DSP: Skrót od DIGITAL SOUND PROCESING. Chip ten jest odpowiedzialny za efekty dźwiękowe takie jak echo, wyciszanie, obniżanie i podwyższanie dźwięku w czasie rzeczywistym bez przyspieszania. Chipy DSP montuje się od kilku lat w prawie każdej lepszej miniwieży.

PRZESAMPLOWANE DANE: Muzyka nagrana na płytę cyfrowo, w postaci pliku danych.

DEVELOPER: Osoba/firma zajmująca się pisaniem gier.

Dystrybutorzy konsol:

SEGA Saturn – BobMark
Warszawa, ul. Smocza 16
Cena: 999,- zł

SONY PlayStation – SONY Poland
Warszawa, ul. Grzybowska 80/82
Cena: 999,- zł

Jak kupować kom

Przed nami Święta – czas wielkich zakupów. Wielu z was pewnie planuje kupno komputera (zamiast kupna jednej z opisywanych na poprzedniej stronie konsol), zmianę starego gruchota na całkiem nowiuśkiego PeCeta, lub przynajmniej wymianę niektórych jego elementów. Chcielibyśmy wam przybliżyć co jest na topie, a co nadaje się już do muzeum. Aby umożliwić Świętemu Mikołajowi spokojną kalkulację, podamy również jak kupować oraz orientacyjne koszty. Wszystkie ceny są w nowych polskich złotych – pamiętajcie, że od nowego roku będzie to jedyna oficjalna waluta.

Na początek parę rad dla tych, którzy zdecydowali się na zakup całego zestawu.

1. Sprzęt zakupiony w dużej firmie niekoniecznie musi być droższy niż z małej firmy.

2. Firmy mające renomę oferują komputer złożony z markowych komponentów wysokiej jakości.

3. Na twardym dysku przeważnie jest instalowane LEGALNE oprogramowanie niezbędne do uruchomienia komputera.

4. Wraz z zakupem otrzymujemy gwarancję (coraz częściej na 2 lata i dłużej) oraz fachowy serwis w razie niespodziewanych problemów lub uszkodzeń.

5. Co lepsze firmy oferują bardzo wygodny system sprzedaży ratalnej.

6. Powinniśmy mieć pewność, że firma, w której zostawiliśmy kupę kasy nie przestanie po miesiącu istnieć.

7. Zdarzają się jednak wyjątki. Przedłużają się naprawy serwisowe, czasami zmieniane są zasady tej usługi zawarte w umowie gwarancyjnej.

Jak więc ustrzec się przed zakupem bubla? Najlepiej poszukać rekomendacji wśród znajomych, przecież na pewno ktoś ma już komputer. Jeżeli takowy się nie znajdzie, pozostaje nam już tylko zaufać własnej intuicji i nie przesadzać z wielkością firmy, w której będziemy dokonywać zakupów.

To co jest przewagą składaków to możliwość dowolnej konfiguracji i wyboru praktycznie każdego elementu takiego jakiego byśmy chcieli, oraz stosunkowo niska cena. Należy jednak liczyć się z tym że całość może być składana przez kiepskiego fachowca, a części mogą być z drugiej ręki. Choć z pozoru wszystko będzie w porządku, w przyszłości może to wpływać na częste zawieszenia systemu i częste awarie naszego komputera. Jeżeli czujemy się na tyle dobrzy, możemy sami sobie złożyć naszą „maszynę marzeń".

Podane przez nas informacje mogą zainteresować i tych, którzy sami będą składać jak i tych, którzy będą kupować gotowe komputery, a już na pewno zaciekawią tych, którzy zamierzają coś wymienić. Aby całość miała bardziej przejrzystą formę, rozebrałem cały komputer na części. I jeszcze jedno. Zdając sobie sprawę z tego, że pisząc niniejszy tekst uraże wielu szczęśliwych posiadaczy 486. Niestety – ten procesor to już przeszłość. Standard narzuca nam Zachód, a my po prostu nie mamy wyjścia. Producenci gier są zbyt leniwi, aby optymalizować swoje algorytmy, Bill Gates potrzebuje potężnej mocy obliczeniowej, by wyświetlić na ekranie kilka okienek, natomiast niesłychanie szybko rozwijające się gry konsolowe wymuszają pewien standard – wysoka rozdzielczość, dużo kolorów, trzy wymiary itp.

Mikroprocesor (CPU)

Choć w czasach graficznych systemów operacyjnych (OS/2, Windows'95) znaczenie procesora względem innych układów nie jest już kluczowe, pozostaje on nadal najważniejszym elementem naszego komputera. Obecnie standard to Pentium, a niezbędne minimum do większości gier to P100 (ok. 450 zł). Obserwując działania producentów gier w ciągu tego roku, sądzę, że w pierwszej połowie przyszłego obowiązywać będzie 166 MHz (ok. 1100 zł), a w drugiej 200 MHz, a może nawet Pentium Pro.

Jeżeli ceny Intela są dla nas za wysokie, możemy zdecydować się na tańsze procesory konkurencji –AMD lub Cyrix. Wskaźniki programów testujących pokazują nawet wyższe noty tych układów niż ich pierwowzoru, gorzej jest jednak z ich kompatybilnością. O ile AMD można spokojnie polecić każdemu, Cyrixa żaden z poważnych producentów programów nie rekomendował. Nigdy więc nie wiadomo czy nasza aplikacja (gra) będzie działała z nim poprawnie.

Ceny procesorów AMD K5 taktowanych częstotliwością 100 MHz wahają się od 270 do 350 zł. I tu jeszcze jedna uwaga. Jeżeli będziecie dokonywać zakupu na giełdzie lub w innym niepewnym źródle, zwróćcie uwagę czy nie wciskają wam tzw. „ściemrucha", czyli procesora, który faktycznie ma mniejszą moc niż nominalna. Najłatwiej to sprawdzić przyglądając się czy w miejscu ścięcia jednego z rogów procesora znajduje się biała kropka. Jeżeli jej nie ma, lub widać, że jest zamalowana warstwą szarej farby, to lepiej zrezygnować z kupna.

Zawsze gdy nabywacie coś drogiego zapytajcie, czy będzie istniała możliwość zwrotu tego elementu i w jakim czasie. Może się zdarzyć bowiem tak, że dopiero po powrocie do domu i włożeniu go do komputera zorientujecie się, że coś nie gra. Całkowitą pewność możemy mieć tylko, gdy kupimy procesor fabrycznie zapakowany w pudełko. Chociaż, kto wie ...

Płyta główna

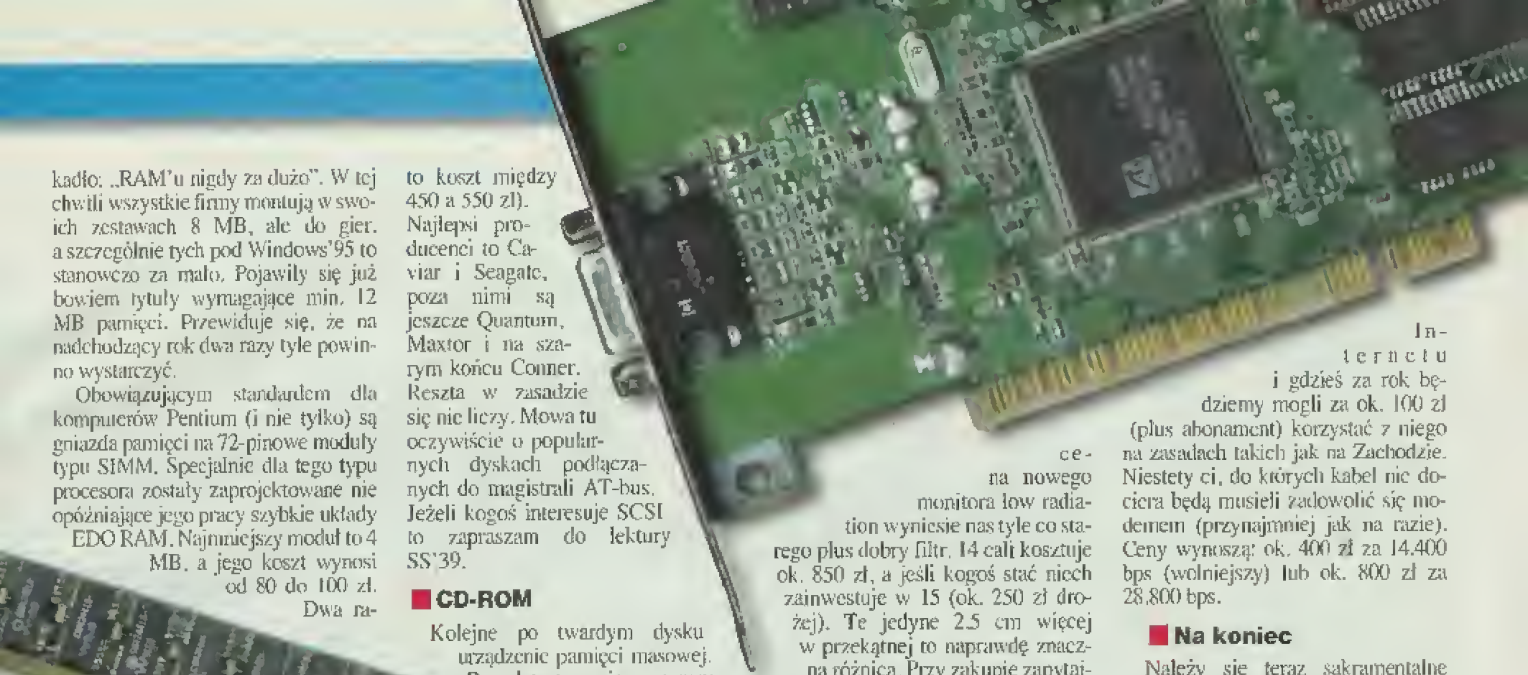
Mamy już procesor, trzeba go jeszcze w coś wsadzić. Gdy przesiadamy się na Pentium z czteryosiemszóstki, musimy także dokonać zmiany płyty, która umożliwi nam obsłużenie naszego nowego nabytku. Jeżeli masz procesor 90 MHz, nie kupuj płyty, która może obsłużyć układ do 100 MHz. Pomyśl przyszłościowo. Za pół roku trzeba będzie kupić 166 MHz i co wtedy? Najlepiej więc zaopatrzyć się od razu w płytę obsługującą do 200 MHz, wyposażoną co najmniej w 256 KB pamięci Cache (od 350 do 450 zł).

Wiodącym producentem jest oczywiście Intel. Jej chipsety Triton I i II umożliwiające software'owy upgrade BIOS'u cieszą się dużym powodzeniem i dobrymi osiągami. Nie dajcie się nabrać na płyty ze zintegrowaną kartą graficzną lub dźwiękową, które mogą się wydawać opłacalne, ale po co płacić za coś, czego być może za pół roku nie będziemy używać bo stanie się przestarzałe. Jest to dobre tylko dla tych, którzy nie pędzą mocno z rozwojem swojego sprzętu i są zmuszeni męczyć się w malutkich obudowach typu „slim".

Na co jeszcze zwrócić uwagę? Oczywiście na to, czy płyta będzie pasować do naszej obudowy, czyli czy umieszczenie slotów (gniazd rozszerzeń) nie uniemożliwi nam wsadzenia dłuższych lub wyższych kart, oraz czy liczba slotów wystarczy do ich umieszczenia (zawsze warto mieć przynajmniej dwa w zapasie). Jeżeli ktoś jest zainteresowany komputerem do pisania wypracowań, lub ma sentyment do zabytków może nabyć 486 DX4/120MHz (płyta+CPU) za jedyne 270 zł. Smutne ale prawdziwe!

Pamięć RAM

Zasada jest prosta: im więcej pamięci tym lepiej. A jak mówi stare porze-



kadło: „RAM'u nigdy za dużo". W tej chwili wszystkie firmy montują w swoich zestawach 8 MB, ale do gier, a szczególnie tych pod Windows'95 to stanowczo za mało. Pojawiły się już bowiem tytuły wymagające min. 12 MB pamięci. Przewiduje się, że na nadchodzący rok dwa razy tyle powinno wystarczyć.

Obowiązującym standardem dla komputerów Pentium (i nie tylko) są gniazda pamięci na 72-pinowe moduły typu SIMM. Specjalnie dla tego typu procesora zostały zaprojektowane nie opóźniające jego pracy szybkie układy EDO RAM. Najmniejszy moduł to 4 MB, a jego koszt wynosi od 80 do 100 zł. Dwa razy większe EDO SIMM'y to wydatek około 150 do 200 złotych, a szesnastki ok. 380 zł za sztukę. Pamiętać należy jednak, że w Pentium obsadzić musimy przynajmniej jeden cały bank, czyli dwa sloty. Obecność kości odpowiadającej za parzystość układu nie ma większego znaczenia, warto jednak dopłacić aby nasze RAM'y miały jak najmniejszy czas dostępu – maksimum 60 nanosekund.

Karta graficzna (SVGA)

W czasach gdy na komputerach osobistych rządzą Windowsy, a szczególnie Windows'95, karta graficzna ma bezpośredni wpływ na pracę naszego systemu. Jeżeli nabyliśmy nową płytę ze złączem PCI i jednego z nich nie zajmuje jeszcze karta VGA, to musimy niezwłocznie o tym pomyśleć. Ceny kart PCI są bardzo różne, ale przeważnie wprost proporcjonalne do jakości i możliwości (średnio ok. 300 zł). Jaką kupić? Najlepiej cofnąć się do poprzednich numerów SS i porównać. Należy jednak unikać tych wyposażonych w tanie układy Trident lub OAK, które dobrze sprawdzały się w 8-bitowych układach i skupić się raczej na nowych S3 lub ATI. Oczywiście o kartach o mniejszej pamięci video niż 2 MB nie ma w ogóle mowy. Pamięć graficzna dostępna jest przeważnie w modułach 0,5 MB po 50 zł za sztukę. W tym przypadku także musimy pamiętać o wypełnieniu banku.

Twardy dysk (HDD)

Każdy kto ma komputer wie, że jakiego dysku byśmy nie mieli, to i tak szybko okaże się on za mały. Kiedyś jednostka pamięci i gigabajt pojawiał się tylko w filmach science-fiction, dziś dysk o takiej pojemności to standard (550-600 zł), a do powszechnego użytku wchodzą już 1.2 GB (600-700 zł), 1.7 GB (700-900 zł) i większe. Jeżeli ktoś myśli o czymś mniejszym to chyba tylko jako dodatkowy (850 MB to koszt między 450 a 550 zł). Najlepsi producenci to Caviar i Seagate, poza nimi są jeszcze Quantum, Maxtor i na szarym końcu Conner. Reszta w zasadzie się nie liczy. Mowa tu oczywiście o popularnych dyskach podłączanych do magistrali AT-bus. Jeżeli kogoś interesuje SCSI to zapraszam do lektury SS'39.

CD-ROM

Kolejne po twardym dysku urządzenie pamięci masowej. Dwa lata temu jeszcze rarytas, dziś dzięki erze multimediów na dobre zagościł w naszych komputerach. Cóż, podwójna prędkość to już mało, nadaje się raczej tylko do przeglądania kompaktów z sharewarem i obrazkami. Aby zapewnić sobie płynność obrazu i dźwięku w multimedialnych grach i prezentacjach, niezbędny jest CD-ROMx4 (200 – 300 zł). Myśląc o przyszłości i przerzucaniu dużej ilości danych, za ok. 100 zł więcej można kupić x8 lub nawet x10.

Stacje dyskietek (FDD)

Standard dyskietek 5.25 cala praktycznie już nie istnieje. Pozostaje 3.5 cala, jeszcze niezbędne choć widać już rychły koniec (ok. 90 zł).

Karta dźwiękowa (AUDIO)

Trudno sobie wyobrazić komputer prawdziwego gracza bez tego elementu. Myśląc o dobrym dźwięku musimy zaopatrzyć się w 16-bitową kartę zgodną z Sound Blasterem 16. Oryginalna karta Creative Labs kosztuje ok. 360 zł, a jej najbardziej udany klon – Vibra 16 (100% zgodności) to wydatek mniejszy o około 100 zł. Bardziej wymagający mogą pomyśleć o AWE32 lub module WaveTable (patrz SS'40). Uwaga! Większość dostępnych w sprzedaży klonów SB16 działa poprawnie w Windows, natomiast w DOS emuluje Sound Blastera Pro.

Monitor

Na monitorze nie powinniśmy oszczędzać. To bowiem co oszczędzimy odbije się szybko na stanie naszego wzroku. Kto dłużej siedział przed komputerem, ten wie o co mi chodzi. (Mój stary Samtron po wyłączeniu promieniował jeszcze przez pół godziny). Poza tym cena nowego monitora low radiation wyniesie nas tyle co starego plus dobry filtr. 14 cali kosztuje ok. 850 zł, a jeśli kogoś stać niech zainwestuje w 15 (ok. 250 zł drożej). Te jedyne 2.5 cm więcej w przekątnej to naprawdę znaczna różnica. Przy zakupie zapytajcie sprzedawcę o wielkość plamki i maksymalną rozdzielczość obrazu (standard to: 0.28 mm i 1024x768 dla 14" oraz 1280x1024 dla 15"). Warto też zwrócić uwagę, czy nasz nowy monitor będzie miał cyfrowo obsługiwane opcje. Nie jest to żadna znacząca różnica, gwarantuje to jednak, że prawdopodobnie zastosowano w nim inne, nowe technologie.

Inne (niezbędne)

Wedle uznania: obudowa mini tower (120-200 zł), klawiatura (40-400 zł), mysz (20-100 zł).

Modem (Internet)

To, że sieci to przyszłość, wie każde dziecko. To, że Internet to największa, obejmująca cały świat sieć, też chyba każdy wie. Więc jeżeli stać kogoś na opłacanie kosmicznych rachunków telefonicznych, zaopatrzy się na pewno w modem. Jest to na razie jedyny sposób korzystania z Internetu dla domowego użytkownika. Na razie także Telekomunikacja Polska SA funduje nam tańszy dostęp do Internetu (odbijając sobie na rachunku za połączenie). W przyszłości jednak będziemy musieli wykupić abonament u jednego z polskich providerów (ok. 100 zł za podłączenie + 30 zł miesięczny abonament). Z nieoficjalnych źródeł wiadomo, że sieć telewizji kablowej Aster-City dostała koncesję na rozpowszechnianie Internetu i gdzieś za rok będziemy mogli za ok. 100 zł (plus abonament) korzystać z niego na zasadach takich jak na Zachodzie. Niestety ci, do których kabel nie dociera będą musieli zadowolić się modemem (przynajmniej jak na razie). Ceny wynoszą: ok. 400 zł za 14.400 bps (wolniejszy) lub ok. 800 zł za 28.800 bps.

Na koniec

Należy się teraz sakramentalne stwierdzenie, iż wszystkich manipulacji wewnątrz komputera należy dokonywać tylko przy wyłączonym zasilaniu! Nie radzimy też samodzielnych prób tym, którzy nie mieli wcześniej kontaktu z PeCetową elektroniką. Nie potrzeba wiedzy inżynierskiej o tranzystorach, lecz potrzebna jest co najmniej orientacja w sprawach zworek, kart, kabelków i śrubek.

Ile więc trzeba wydać? Według naszych obliczeń, za P100 na tanich częściach, z 16 MB RAM, dużym dyskiem i kartą dźwiękową zapłacicie ok. 3300,- zł. Natomiast kombajn z P166, 32 MB RAM, szybką kartą 3D itp. może kosztować nawet 6900,- zł.

Wszystkie podane ceny są przybliżone. Wielu sprzedawców podniesie je przed Świętami. Duże firmy na to nie mogą sobie pozwolić, co więcej – będą organizować wiele promocji. Pewne jest także, że po Nowym Roku ceny zaczną spadać. Cierpliwym radzę więc poczekać, a niecierpliwym życzę miłego giercowania w Święta i radochy z nowego sprzętu.

Łukasz Bura

Matrox Mystique

Mystique to najnowsza karta graficzna z szerokiej oferty firmy MATROX. W przeciwieństwie jednak do poprzednich produktów tej firmy, Mystique dzięki wbudowanemu akceleratorowi trzeciego wymiaru staje się kartą, którą powinni zainteresować się gracze.

Hardware

Mystique to karta w pełni 64-bitowa, oparta na architekturze PCI i korzystająca z technologii Plug&Play. Standardowo wyposażona jest w 2 MB pamięci SRAM, zaś do 4 MB można ją rozbudować używając jedynie specjalnie przygotowanej przez firmę kostki. Karta w wersji podstawowej potrafi wyświetlić tryby 800x600 w 16.7 miliona kolorów, 1152x864 w 64 tysiącach kolorów i 1280x1024 w 256 kolorach. Rozbudowana do 4 MB wyświetli nawet tryb 1600x1200 w trybie HiColor.

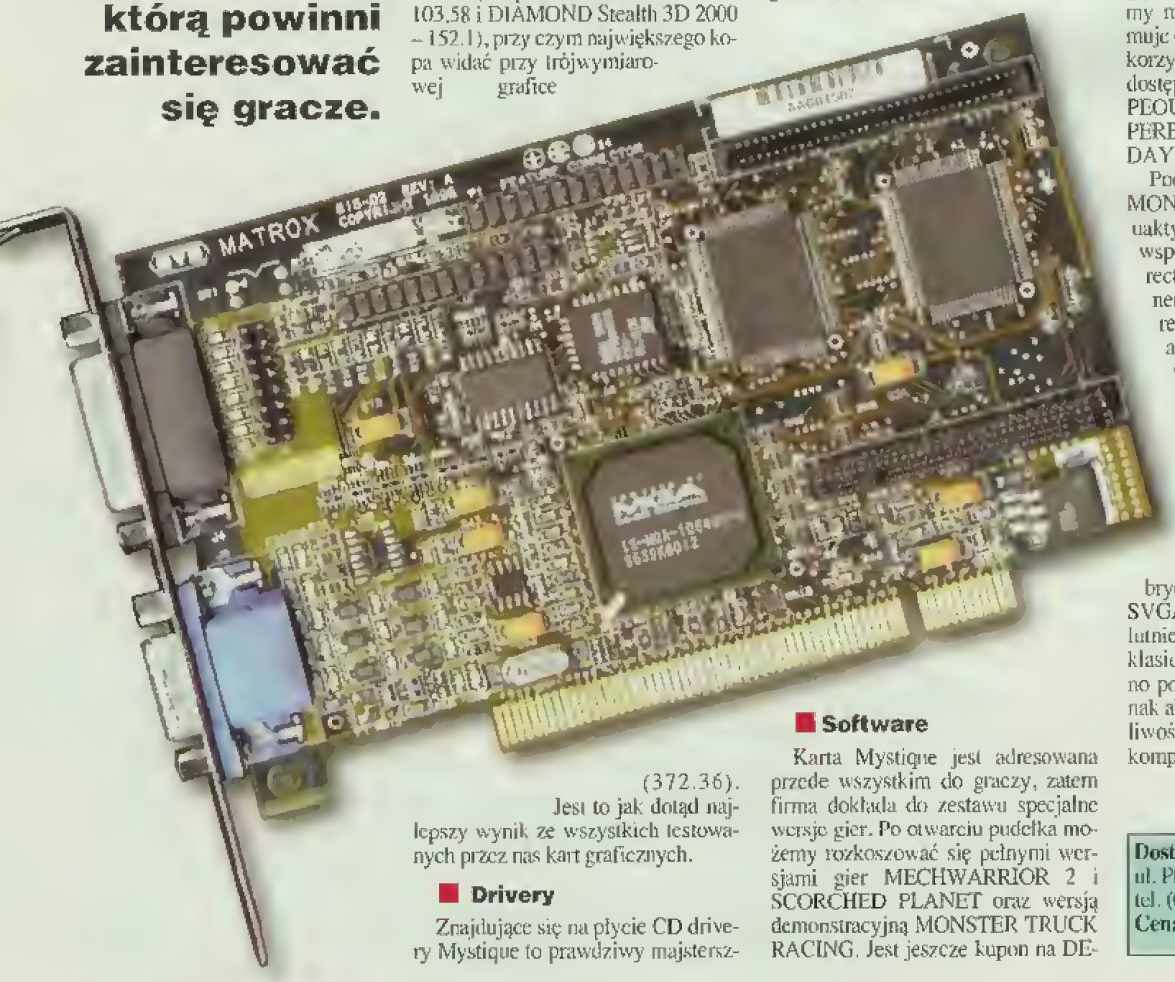
Architektura karty jest otwarta, można ją w każdej chwili rozbudować zestawem Rainbow Runner, który składa się z tunera i modułu MPG. Dzięki temu możliwy jest montaż własnych filmów z niezłą jakością, można też podłączyć do PeCeta telewizor.

Nieśmiertelny program WINTACH znowu w akcji. Dla karty MATROX Mystique pokazał wynik 196.22 (dla porównania: S3 VIRGE – 103.58 i DIAMOND Stealth 3D 2000 – 152.1), przy czym największego kopa widać przy trójwymiarowej grafice (372.36).

Jest to jak dotąd najlepszy wynik ze wszystkich testowanych przez nas kart graficznych.

Drivery

Znajdujące się na płycie CD drivery Mystique to prawdziwy majstersztyk. Dostępne jest kilka rodzajów wirtualnego desktopu przy wszystkich podstawowych kombinacjach kolorów i rozdzielczości. W magicznym okienku „Advanced Settings" można ustawić praktycznie wszystkie typy dostępnej akceleracji, łącznie z jej jakością! Jest też znakomity programik DeskNav, dzięki któremu można powiększać w czasie rzeczywistym dowolny fragment ekranu. Na płytce zamieszczono poza tym odgrywajki do filmów AVI i MPG (dobra jakość i szybkość, można skalować okno w czasie rzeczywistym!), pakiet Direct-X, a nawet specjalną, trójwymiarową przeglądarkę do Internetu!



Software

Karta Mystique jest adresowana przede wszystkim do graczy, zatem firma dokłada do zestawu specjalne wersje gier. Po otwarciu pudełka możemy rozkoszować się pełnymi wersjami gier MECHWARRIOR 2 i SCORCHED PLANET oraz wersją demonstracyjną MONSTER TRUCK RACING. Jest jeszcze kupon na DESTRUCTION DERBY 2 (trzeba go wysłać pocztą, a gdy gra się ukaże zostanie przysłana). Ze swojej strony mogę jedynie przysiąc, że w wysokiej rozdzielczości, w 32 tysiącach kolorów te gry pracują z szybkością animacji 30 klatek na sekundę! Jeśli zaś DESTRUCTION DERBY 2 będzie pracować z taką szybkością jak MONSTER TRUCK RACING (obie gry firmuje PSYGNOSIS) to będziemy mieć olbrzymi hit! Firma informuje o następujących produktach wykorzystujących możliwości Mystique dostępnych do końca roku, m.in.: WIPEOUT XL, ACTUA SOCCER, HYPERBLADE, INDEPENDENCE DAY.

Podobnie jak w przypadku DIAMOND Stealth 2000, karta Mystique uaktywnia też swój akcelerator wspomagając działanie pakietu Direct-X. Gry korzystające z komponentów pakietu (DirectDraw i Direct3D) będą więc przyspieszane, a co więcej, będą wyglądać o wiele lepiej! Efekty rozmywania tekstur i 32 tysiące kolorów to tylko część możliwości sprzętu.

Na koniec

Nie ulega wątpliwości, że rozkoszowanie się grami na PC wymaga nie tylko dobrych chęci – niezbędna jest dobra SVGA. Mystique jest na razie absolutnie bezkonkurencyjna w swojej klasie cenowej, bardzo szybka zarówno pod DOS jak i Windows'95. Jednak aby w pełni wykorzystać jej możliwości potrzebny będzie i potężny komputer, minimum P100.

Marcin K. Górecki

Dostarczył: I.ORIEN
ul. Piasta 6, Warszawa
tel. (0-22) 652-34-73
Cena: – 760 ,- zł

Sklep firmowy Warszawa ul. Perzyńskiego 2 zaprasza w Pn-Pt w godz. 9⁰⁰-17⁰⁰ Sob w godz. 9⁰⁰-13⁰⁰

gwiezdna strzelanka ---------- STARFIGHTER 3000

symulator tenisa ziemnego ---- DAVIS CUP TENNIS

magiczna kraina baśni ------- FABLE

szaleńcze wyścigi bolidów ----- SPEEDRAGE

ligowe rozgrywki piłkarskie ---- ONSIDE SOCCER

zagadka detektywistyczna ----- EKSPERYMENT DELFIN

Życzymy wesołych Świąt

INSTRUKCJE W JĘZYKU POLSKIM

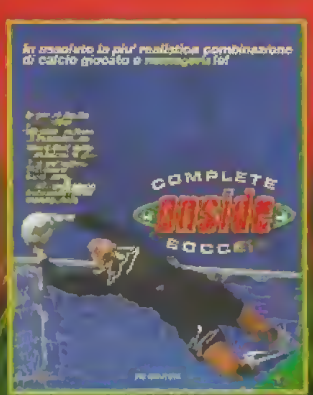
6 gier z nowej świątecznej oferty **nowości**

STARFIGHTER 3000

DAVIS CUP TENNIS

FABLE

SPEEDRAGE



ONSIDE SOCCER

EKSPERYMENT DELFIN

infolinia

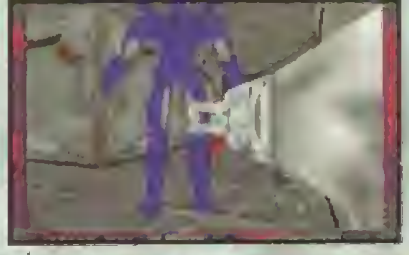
tel. 663-93-90

Wydawca i dystrybutor programów komputerowych.
MarkSoft ul. Perzyńskiego 2, 01-872 Warszawa skr. poczt. 114.
tel.(0-22)663-93-90 fax (0-22)663-92-98, E-mail: marksoft@polbox.pl.
Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.
Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.

MARKSOFT

projekt graficzny s. s.
* Wszelkie zeski i ... rowe zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych

KILLING GROUNDS



Dawno nie było na Amidze gry, która elektryzowałaby ludzi jeszcze przed jej ukazaniem się. W sumie nie ma się co dziwić niecierpliwym oczekiwaniom graczy, bo przecież w prasie, wersje demo i screeny dostępne w Internecie rekomendowały tę grę z jak najlepszej strony.

KILLING GROUNDS jest kontynuacją DOOM'o-watej strzelaniny ALIEN BREED 3D (opis w SS'15) spreparowanej przez TEAM 17. Pierwowzór wzbudził swego czasu wielkie zainteresowanie, połączone z falą krytyki. Wynikało to z bardzo dużej miodności tytułu, a stosunkowo przeciętnej szaty graficznej. W KILLING GROUNDS autorzy poszli na całość, wyprzedzając pod kilkoma względami konkurencję. Stworzyli od podstaw środowisko gry, udoskonalili engine i skopali wszystkim tyłki!

Wcielasz się tu w postać kapitana Reynoldsa, który zwabiony sygnałem SOS udaje się na tajemniczy statek kosmiczny z pewnym zadaniem. Okazało się, że statek jest bazą opanowaną przez obcych, którzy postanowili zawładnąć Ziemią. Twoje zadanie to poskromienie wroga i bezpieczny powrót do domu. Misja nie jest łatwa, bowiem rozgrywa się na 16 momentami piekielnie trudnych poziomach. O tym, co na każdym z nich musisz zrobić, dowiesz się przed rozpoczęciem etapu. Misje są zróżnicowane. Generalnie, nie daj się zabić, a pozostaw po sobie jak najwięcej dymu, swądu i martwych ciał obcych...

W pudełku znajduje się komplet dyskietek, zawierający dwie wersje gry. Pierwsza przeznaczona jest dla zwykłej Amigi 1200, zaś druga dla Amigi 1200 wyposażonej w minimum procesor 030 i 4 MB FAST RAM. Jak już zdążyłeś się domyślić, wersja dla nie uzbrojonej A1200 jest uboższa od wersji dla tych wyposażonych w karty turbo. Objawia się to grafiką wyświetlaną przy pomocy dużego i brzydkiego piksela 2x2, mniejszą liczbą wyświetlanych tekstur, uboższym dźwiękiem oraz okrojonym panelem konfiguracyjnym, dostępnym w czasie grania. Poza tym w pudełku znajduje się jeszcze program służący do projektowania własnych plansz, potworów i generowania „inteligencji" przeciwnika. Dzięki niemu możesz stworzyć od podstaw własną grę, co stanowi doskonałe rozwiązanie.

W obydwu wersjach możesz grać sam lub z drugą osobą pod warunkiem, że połączycie kabelkiem dwie Amigi! Wówczas celem gry stanie się polowanie na kumpla.

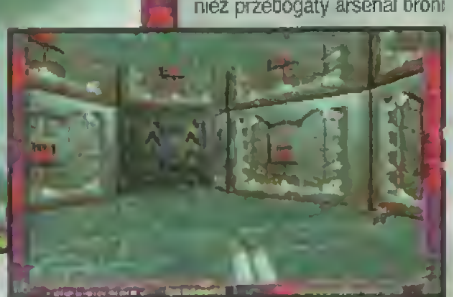
Warto przyjrzeć się wersji przeznaczonej dla Amigi 1200 z kartą turbo. Po pierwsze, urzekł mnie w niej fenomenalny poziom szaty graficznej i niespotykane dotąd efekty. Jakość tekstur wyświetlanych przy pomocy piksela 1x1 rzuca na kolana. Jest fenomenalna i niesamowicie zróżnicowana pod względem wykonania. To widać, słychać i czuć na wszystkich poziomach, szczególnie gdy porównać KILLING GROUND do monotonnego i nudnego NEMAC 4 (opis w SS'38). Następnym cudeńkiem są doskonałe efekty graficzne. Najbardziej kopie odlotowy light sourcing, dzięki któremu wszystko to, co powinno błyszczeć – ogień z pochodni, wybuchający pocisk itp. – pozostawia wokół świetlne łuny. Kiedy np. wystrzelisz pocisk w głąb ciemnego korytarza, jego blask rozświetli mrok i ujrzysz to, czego wcześniej nie widziałeś! Poza tym wszystko odbija się w wodzie, światło sączy się przez szczeliny, a w wysokiej temperaturze obraz się rozmywa. Czacha dymi, gdy się patrzy na świetnie renderowane obiekty i olbrzymią plejadę bestii. Takiego bogactwa przeciwników jeszcze w żadnej grze Amigowej nie mieliśmy, a tym bardziej wrogów o tak wysokiej inteligencji. Jako przykład podam następujący fakt – jeśli ukrywasz się w cieniu i przeciwnik fizycznie nie ma prawa cię zobaczyć, możesz czuć się bezpieczny; jednak gdy tylko zdradzisz swą kryjówkę, momentalnie zostaniesz podziurawiony jak sito.

Na uwagę zasługuje również przebogaty arsenał broni w postaci aż dziesięciu śmiercionośnych urządzeń. Najbardziej kozacka jest wyrzutnia rakiet i karabin snajperski, które zajmują 30% ekranu. Wybuch rakiety odpalonej z wyrzutni aż oślepia! Nie mniej efektownie prezentuje się dźwięk. Odgłosy walki, przygrywająca w tle muzyka, wybuchy i ryki bestii robią tak świetny klimat, że nie daje się spokojnie zasnąć.

Na zakończenie chciałbym podzielić się z wami uwagami dotyczącymi szybkości działania programu. Z wersją najuboższą poradzi sobie każda Amiga, aczkolwiek gra nie posiada wtedy tak rewelacyjnego klimatu. Wersja rozbudowana ledwie sobie ze wszystkim radzi, nawet gdy korzystamy z usług procesora 030 i 4 MB FAST RAM. Najlepszym rozwiązaniem byłby jeszcze szybszy procesor i więcej FAST'u. Ale i tak daje się grać, zwłaszcza jeśli delikatnie zmniejszymy okienko. Jednak nie ma co się martwić o szybkość, o ile tylko zrezygnujemy z detali.

KILLING GROUNDS wymusił na Amigowcach potrzebę zakupienia potężnej karty turbo. Wprowadził też nowy standard doomowatych strzelanin 3D. Ale z jakim skutkiem? Czy zmieni to politykę wydawców gier i producenta nowej Amigi? To wszystko pokaże czas.

Wicik



Team 17'96

AMIGA 1200 5 dyskietek, 2 MB HDD

Autoryzowany dystrybutor

Mirage (Amiga) **89 zł**

Komentarz: Duży krok w dziedzinie strzelanin 3D

PINBALL HAZARD

Długo oczekiwany i kilkukrotnie zapowiadany polski pinball wreszcie się ukazał. Mówię „wreszcie", bo czasem dosyć mam recenzowania rodzimych gier logicznych i platformówek. Najwyższa pora na odmianę!

Na czterech dyskietkach zmieszczono cztery zróżnicowane graficznie stoły. Każdy jest bardzo ciekawie zaprojektowany i ma interesujący system punktacji. Kolorystycznie i pod względem wykonania stołów PINBALL HAZARD nie może konkurować z produktami zachodnimi, ale za to jest bardzo dynamiczny i przyjemny. Są stoły, na których ciężko połapać się gdzie w danym momencie znajduje się bila, co według mnie dobrze świadczy o grze i jej możliwościach technicznych. Bezlistosnemu okładaniu kulki przez łapki towarzyszą elementy zręcznościowe wplecione do gry jako bonusy.

Nie mniej ważny jest dźwięk. Stanowi on silną stronę programu z bardzo bogatym wachlarzem odgłosów i wykręconej muzyki, która jest zestawem pozlepianych dźwięków utkanych przez kolesia spędzającego 6 miesięcy w roku w kaftanie. Tak mi się oczywiście tylko wydaje, więc nie sugerujcie się zbytnio. Osobiście lubię takie chore dźwięki w przeciwieństwie do sentymentalnego zawodzenia sampli z dyskietki st-01 (na moje i wasze nieszczęście większość muzyków rzępoli i przynudza).

Trochę ubolewam nad faktem braku instalera, który z pewnością ułatwiłby nam życie. W ten sposób musimy zdać się na sporadyczne wachlowanie niezmordowaną prawicą.

PINBALL HAZARD należy zaliczyć do całkiem udanych produkcji, choć niezbyt skomplikowanych. Przyjemnie się w niego gra (najlepiej w kilka osób), jest stosunkowo tani i lekko zsuwa kask. Czego chcieć więcej?

Wicik

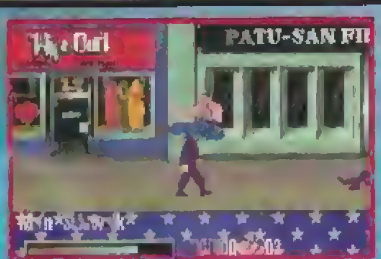
Mirage'96

AMIGA 500/1200 — 4 dyskietki

Mirage (Amiga) — 29 zł

Komentarz: fajny i dynamiczny pinball polskiej produkcji

SURF NINJAS



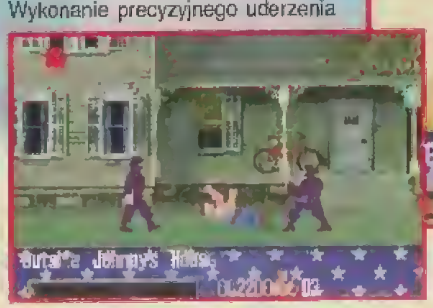
Był sobie śmieszny film, który nawet podobał się ludziom. Potem przyszła kolej na grę o identycznym co film tytule... Sposób wydawania gier na podstawie filmu jest stary jak świat. Mistrzem w tej dziedzinie jest firma OCEAN, która obecnie spuściła nieco z tonu.

W SURF NINJAS wcielasz się w surfera, który całe życie spędził na wyspie Patu-San, leżącej w basenie Pacyfiku. Niestety spokojne życie, a co najważniejsze bliskie spotkania „bezpośredniego" stopnia z miejscowymi laskami zostały przerwane przez konieczność przeprowadzenia się do L.A. Żyteś sobie tam również spokojnie, podrywałeś nawet Mulatki do czasu, gdy dowiedziałeś się, że jesteś prawowitym następcą tronu na Patu-San. Na twoje nieszczęście pułkownik Chi bezprawnie zajął wyspę i nie ma najmniejszego zamiaru się z niej wynieść. Musisz walczyć i wykończyć drania.

Gra przypomina klasyczne pozycje chodzonych bijatyk typu FINAL FIGHT czy DOUBLE DRAGON, z tą różnicą, że przeznaczona jest tylko dla jednego gracza. Do dyspozycji masz koleżkę potrafiącego świetnie walczyć każdą częścią ciała. Sterujesz nim przy pomocy joya, który daje kilka fajnych ciosów w postaci uderzenia w nerę, strzału z dyńki, glanowania leżącego, piąchy w beben połączonej z wyrwaniem jelit(!), kolanka w szczękę i kilku innych. Wykonanie precyzyjnego uderzenia jest dość trudne, bowiem czasem cios przechodzi przez wroga jak przez ducha. Celny cios wygląda za to bardzo efektownie – szczególnie strzał z baranka. Mimo wszystko SURF NINJAS nie jest tylko zwykłą naparzanką, gdyż aby przejść dany etap musisz wykonać kilka czynności – dostarczać napotykanym koleżkom pożądanych przez nich przedmiotów.

Grafika w „Surfujących Wojownikach Ninja" jest przeciętna, zważywszy na możliwości Amigi 1200. Podobnie nie najwyższej jakości są efekty dźwiękowe i animacja. Przydałoby się rozszerzyć wachlarz tych efektów, kosztem kolejnych dwóch dyskietek z danymi. Wymusiłoby to więcej pracy ale przyniosłoby lepszy efekt. Zaletą gry jest stosunkowo niska cena, bardzo popularna tematyka i brak aktualnie innych podobnych tytułów na Amigę.

Wicik



Microvalue'94

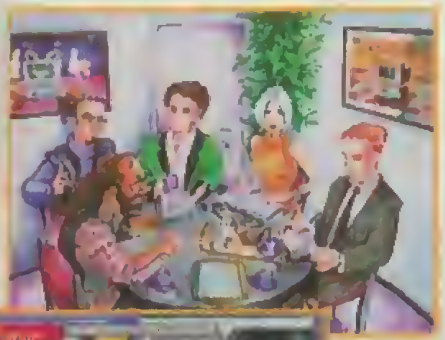
PC CD — 2 dyskietki

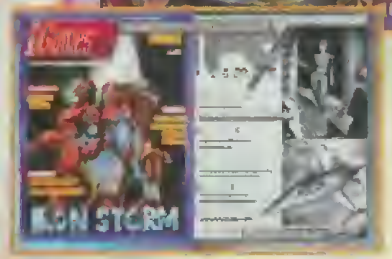
386DX/33 ■ 4 MB RAM ■ VGA ■ SB 16 ■ CD ANE

AMIGA 1200, CD32

Mirage (Amiga, PC, CD32) — 26 zł

Komentarz: przeciętna bijatyka chwilowo, nic ciekawego





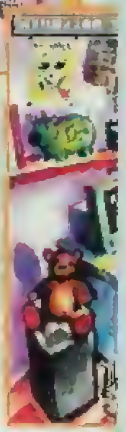
MAG

W grze MAG! wcielasz się w postać redaktora naczelnego pisma poświęconego grom komputerowym, działającego na rynku niemieckim w latach 1986-95. Olbrzymi realizm rozgrywki umożliwia bardzo drobiazgowe odwzorowanie ówczesnej sytuacji na tamtejszym rynku. Możesz pisać o każdej platformie, która w danych latach była dostępna w sklepach. Jeśli zamierzasz rozpocząć działalność w 1986 r., zmuszony będziesz recenzować gry na ośmiobitowce. Co ciekawe, sytuacja zmienia się zgodnie z historią (zmierzch ośmiobitowców, pojawienie się szesnastobitowych komputerów, dynamiczny wzrost popularności konsol, bankructwa i przeobrażenia znanych firm itp.).

Robota naczelnego w MAG bardzo przypomina mi pracę Martineza, która tylko z pozoru jest lekka i przyjemna. W rzeczywistości wykreowanie tytułu, utrzymanie go na wysokim poziomie oraz utrzymanie zaufania czytelników to robota sapera – jedna pomyłka i do piachu. Jeśli kiedykolwiek marzyłeś o pracy w czasopiśmie, to masz wymarzoną szansę spróbować!

Zabawę zaczynasz od wymyślenia tytułu, określenia profilu gazety i oczywiście skompletowania zespołu redakcyjnego, w skład którego wchodzą m.in.: recenzenci gier, graficy, spece od reklamy i public relations. Gdy skompletujesz załogę, musisz nawiązać kontakt z wydawcami gier. Otrzymane gry przydzielasz z kolei wyspecjalizowanym recenzentom. Recenzje wraz ze screenami trafiają do działu korekty, a na samym końcu do grafików, gdzie po ostatecznej obróbce gotowe są do druku. W międzyczasie ustalasz nakład pisma, cenę, zbierasz reklamy, organizujesz promocję. Później przychodzi czas na sprzedaż, oczekiwanie na pierwsze wpływy i przygotowanie kolejnego numeru. Koło się zamyka.

W miarę rozwoju czasopisma przybywa ci obowiązków, kontrahentów i jak wszystko dobrze się układa, także kasy na dalsze inwestycje. Jeśli skończy ci się forsa, a w planach masz wydanie kolejnego numeru, na ratunek przychodzi ci bank. Bankierzy jak to bankierzy – słono cenią swoje usługi.



Miodność tej gierki jest bardzo wysoka. Temat bardzo wdzięczny i pouczający, świetnie zrealizowany, z dobrą grafiką. Podobnie jak w polskim managerze ROCKSTAR, poruszasz się w środowisku statycznych lokacji, których liczba jest adekwatna do obszerności gry. W trakcie zabawy towarzyszy ci bardzo przyjemna muzyka.

W Niemczech rynek gier na Amigę zawsze miał się dobrze. Ukazują się tam wszystkie światowe nowości, zasilane także lamtejszą produkcją, która stoi na bardzo wysokim poziomie. Prawie jak w Polsce. Niemieckie grupy scenowe są jednak ciągle trochę bardziej płodne niż ich rywale z Pomorza, Mazowsza i Małopolski.

LEGENDS

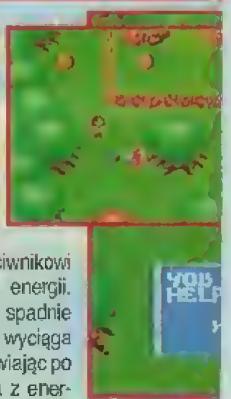
Dwaj naukowcy rodem z kosmosu postanowili zniszczyć Ziemię przy pomocy taniej sztuczki z przenoszeniem się w czasie i dopuszczaniem do władzy tyranów. Świat może ocalić jedynie podróżujący w czasie wynalazca, a może raczej jego asystent, którego działaniami będziesz sterował. Wcielasz się w postaci różnych ludzi i w ten sposób musisz naprawić to, co nabroili kosmici. Kosmici, łobuzerka, sodomici, podróże w czasie – idealny materiał na przygodówkę.

Wędrujesz po czterech odległych okresach historycznych. Zaczynasz od Ameryki, wcielając się w postać Indianina. Potem czeka na ciebie mnóstwo przygód w starożytnym Egipcie, w Anglii za czasów króla Artura, w starożytnych Chinach, a na zakończenie rozprawa z obcymi na statku kosmicznym. Zaliczanie wszystkich okresów równoznaczne jest z wykonywaniem określonych czynności, o których dowiesz się od spotykanych wszędzie ludzi. Szczegóły podane są w instrukcji gry, więc nie ma sensu jej powtarzać. Instrukcja zawiera także szereg przydatnych informacji na temat spotykanych osób, z wyszczególnieniem które są dobre, a których należy się wystrzegać.

LEGENDS łączy wiele wspólnych cech z bardzo dobrą przygodówką SPERIS LEGACY (opis w SS'38). Po pierwsze sterujesz kolesiem przy pomocy joysticka. Naturalnie, joyem wykonujesz szereg innych czynności, jak branie, używanie, rozmowa, walka – czyli wszystko to, co w innych przygodówkach robisz myszą. Do wywołania inwentarza, uaktywnienia mapy terenu, powtarzania informacji oraz zmiany broni używa się czasami klawiatury. Na szczęście na tyle rzadko, że nie jest to w najmniejszym stopniu uciążliwe.

Drugą cechą wspólną jest izometryczny widok, w którym wyświetlana jest grafika, oraz superpłynny scrolling. Ponadto tu także jest możliwość, a raczej konieczność walki z wrogo nastawionymi sługusami szaleńców. Możesz posiadać maksimum trzy rodzaje broni naraz. W całej grze będziesz miał do dyspozycji kilkanaście rodzajów broni, zależnie od epoki w jakiej przyjdzie ci walczyć.

Konieczność nawalanki wyróżnia tę przygodówkę z grona pokrewnych tytułów. Fanatykom czystego gatunku może się to nie spodobać, w przeciwieństwie do miłośników japońskich gier role-playing, w których aż dymi od walki. Tu motyw bijatyki prezentuje się niezmiernie interesująco, bowiem po celnym ciosie lub strzale przeciwnikowi ubywa punktów energii. Gdy ich liczba spadnie do zera, gościu wyciąga kopyta, pozostawiając po sobie serduszka z energią. Musisz uważać na swoje siły witalne, które także ulegają zużyciu. Jeśli twój pasek z energią zniknie, odchodzisz „stąd do wieczności".



Oprócz przymusu walki, dodano jeszcze kilka zręcznościowych przerywników, które nie wpływają zbytnio na przebieg gry. Są nimi: zgniatanie glizd (Ameryka AD 1400), strzelanie do kaczek (Anglia AD 500), niszczenie obcych (Egipt 2000 p.n.e.) oraz rozwalanie muru (Chiny 400 p.n.e.). Ten pomysł wydaje mi się bardzo ciekawy.

Świetna fabuła i ekstra muzyka doskonale komponują się z ładną szatą graficzną. Najfajniejsze są przerywniki w postaci statycznych rysunków, które towarzyszą podczas wgrywania i przechodzenia do kolejnego poziomu. Na uwagę zasługuje także pięć różnych scenerii, przewijających się podczas gry. Każda z nich wprowadza nas w zupełnie inny klimat, charakterystyczny dla zamierzchłych kultur.

Jeśli chciałbyś się dowiedzieć, jak działa profesjonalna redakcja, jakie prawidła rządzą rynkiem wydawniczym i przekonać się, czy byłbyś w stanie podołać roli redaktora naczelnego, zagraj!. Gazetka szkolna - nieee; periodyk wydawany razem z kumplami – no, może; MAG! – koniecznie!!! Nawet wszechobecny język niemiecki tak bardzo nie przeszkadza.

Wicik

LEGENDS oceniam jako produkt udany i z czystym sumieniem polecam go miłośnikom przygodówek, którym nieobce jest sprawne operowanie gałką i przyciskiem fire. Słabo znającym język angielski, francuski lub niemiecki (do wyboru), pomoże dobrze napisana instrukcja.

Kody do poziomów:

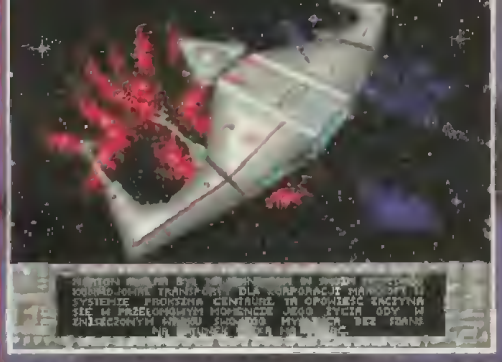
1) MPGJOLHD – Egypt Level
2) PEFJPHEL – England Level
3) PDEJIGLA - China Level
4) MJDJJHMC – Space Level
5) MICJJFFJ - Sekwencja końcowa

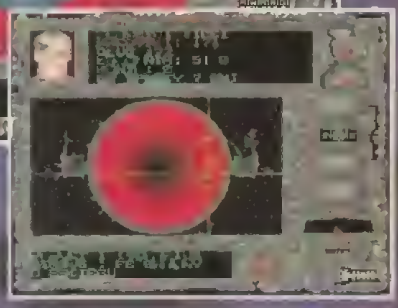
Wicik

Krisalis'96

AMIGA 1200/4000 6 dyskietek 5 MB HDD
Marksoft (Amiga) 61 zł
Komentarz: udana przygodówka z elementami zręcznościowymi i oryginalnej grafice

80

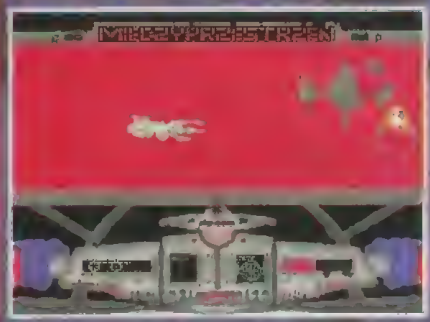




HELIOSFERA

Od dawna już ukazują się gry o złożonej tematyce. Najlepszym tego przykładem jest zręcznościowo-przygodowy TYRAN (opis w SS'40), wydany przez firmę MARKSOFT. Ta sama firma wydała ostatnio kolejną hybrydę – HELIOSFERA, która łączy w sobie grę handlową i strzelaninę.

HELIOSFERA osadzona jest w realiach zaczerpniętych z klasyki literatury science-fiction. Akcja gry rozgrywa się w nie określonej przyszłości, gdy życie przeniosło się do głębi wszechświata, odległości przestały mieć jakiekolwiek znaczenie, zaś rasa ludzka stanowi obiekt eksperymentów ze strony kosmitów.



Jako jeden z nielicznych przedstawicieli naszej rasy, jakimś cudem przetrwałeś. Pewien pomylony kosmita ocalił cię, nakarmił, dał dobrą pracę i pozwolił odłożyć nieco kasy. Za zarobione pieniądze kupiłeś używany frachtowiec, zainwestowałeś trochę grosza w towar i postanowiłeś wstąpić do gildii kupieckiej z zamiarem dorobienia się fortuny.

W tym miejscu zaczyna się twoja rola. Musisz tak pokierować losami Nortona Axalara, aby zarobić jak najwięcej szmalu i uczynić z własnego small businessu najlepiej prosperujące przedsiębiorstwo w całej Heliosferze (to taki odpowiednik naszego układu słonecznego). Pamiętaj, aby zawsze trzymać się dewizy: „milion dolców to za dużo, żeby zdechnąć, a za mało, żeby żyć".

Handlowa strona gry polega na umiejętnym kupowaniu szeregu towarów i odsprzedawaniu ich na innych planetach. Przy trafnym doborze asortymentu masz szansę w krótkim czasie osiągnąć na tyle pokaźne zyski, aby móc zainwestować w lepszy statek transportowy i stać się szychą w gildii kupieckiej. Lepszy statek pozwoli ci przewozić więcej towaru, zaś kasa udostępni inne opcje gry. W przypadku niewystarczającej ilości gotówki, zaciągnij w banku kredyt. Pamiętaj, aby spłacić go po upływie siedmiu komputerowych dni, równoznacznych z siedmioma przelotami na inną planetę. Gra prezentuje się całkiem dobrze, aczkolwiek po kilkudziesięciu transakcjach ma prawo się znudzić, nawet mimo wielu losowych przerywników. Większość z nich objawia się w postaci napadów gildii złodziejskiej oraz konfiskat niedozwolonego towaru przez celników. W związku z tym musisz być zawsze czujny, przezorny i wziąć poprawkę na niepowodzenia (nadmiar gotówki zawsze trzymaj w banku).

Jednak najlepszym urozmaiceniem w handlu jest zręcznościowy aspekt gry, który na pierwszy rzut oka przypomina doskonałą strzelaninkę R-TYPE. Uaktywnia się to podczas przelotu na inną planetę-miasto i polega na rozwalaniu wszystkiego, co nadlatuje z twojej prawej strony. Z punktu widzenia gracza, takie rozwiązanie należy uznać za ciekawe. Niestety rzeczywistość wylewa na głowę kubeł zimnej wody, bowiem realizacja tej strony gry stoi na niskim poziomie – słabiutka grafika, cieniutkie wybuchy i animacja. Minimalnie lepsza szata graficzna występuje w części handlowej, ale mimo to daleko jej do doskonałości.

Gra jest przeciętna, średnio udana i lekko niedopracowana. Gdyby strona wizualna i dźwiękowa były lepsze, ocena byłaby zdecydowanie wyższa. Poza tym zbyt dużo łączy HELIOSFERĘ z ELITE... aż za dużo. Najmocniejszą stroną gry jest wygodny i praktyczny system sterowania, połączony z prostymi zasadami, przejrzyście wyjaśnionymi w instrukcji.

Wicik

Marksoft'96

2 dyskietki
(Amiga) 31 zł
Komentarz: mieszanie gatunków muzyka, kolorystyka, grafika

45

CoCo International Ltd.

Tel. (036) 22621 w. 468
Tel: 090 301 659
Fax (036) 24944

Tytuł	Detal z VAT	Hurt bez VAT
7th Guest	59,90	39,92
11. th Hours	109,90	99,89
Alien Trilogy	Tel.	Tel.
Buried in Time	99,90	73,24
Command & Conquer	144,90	99,93
C&C+Warcraft II Mission	59,90	46,58
Civilization 2	125,90	90,00
Crusader 2	149,90	112,62
Cyberia 2	139,90	93,23
Dark Force	119,90	83,23
Descent II	154,90	113,22
Diablo	Tel.	Tel.
Die Hard Trilogy	Tel.	Tel.
Disc World 2	Tel.	Tel.
Duke Nukem 3D	129,90	93,65
Earthworm Jim	124,90	87,56
Earthsiege 2	109,90	73,24
EF 2000 (TFX 2)	119,90	79,24
F22 Lightning	159,90	112,62
Fifa Int. Soccer 96'	139,90	97,89
Grandprix 2	129,90	93,90
Gabriel Knight II	119,90	86,57
LucasArts Archive (6 płyty)	139,90	93,25
Mad Dog Pack (1+2)	74,90	53,25
MDK	Tel.	Tel.
Mechwarrior 2	119,90	79,95
Mechwarrior 2: Mercena	159,90	112,54
Megapack 3	134,90	87,90
Megapak 4	134,90	87,90
Megapack 5	139,90	89,89
Megarace 2	129,90	89,85
Mortal Kombat III	139,90	96,56
NBA Live 96'	143,90	97,89
Need for Speed Gold	119,90	82,98
NHL 97	159,90	110,53
Pandora Directive	133,90	89,22
Phantasmagoria	149,90	104,25
Privateer 2	Tel.	Tel.
Quake	144,90	56,58
Raiden	133,90	89,56
Rebel Assault	79,90	87,50
REBELL ASSAULT II	129,90	79,90
Ripper	109,90	87,23
Settlers 2	129,90	89,03
Silent Hunter	139,90	86,50
Striker 96	109,90	76,54
Spycraft	119,90	86,22
Battle Arena Toshinden 2	149,90	105,22
Tie Fighter	129,90	89,99
Time Commando	129,90	89,56
Under a killing Moon	79,90	59,31
Urban Runner	99,90	73,24
Virtua Fighter	149,90	110,81
Warcraft 2	143,90	93,59
Warcraft 2 Mission	73,90	45,90
Who shot Johnny Rock	59,90	38,46
Wing Commander IV	159,90	113,26
X-Wing Col.	119,90	85,23
Zork Nemesis	119,90	86,51
Z	129,90	87,59
Europlus+Prof. Pack	380,00	259,00
M.S. Encarta 96'	99,90	68,15
Wer liefert was 96' ?	529,90	353,65
Adultshare 1-20	22,00	13,90
Bangkok 1-18	49,90	14,00
[illegible] 1-15	19,90	12,00
New Machine 6Pak	149,90	99,90
[illegible] Vol 1-4	29,90	19,90
[illegible] 96 Pak	149,90	99,90
Sony Playstion	960	
Alien Trilogy	199,90	140,00
Bust a move	185,90	130,00
Formula 1	209,90	165,30
Rayman 2	199,90	157,90
Tekken 2	199,90	157,25
Toshinden 2	199,90	157,25
[illegible]	168,90	121,00

Ponad 600 różnych tytułów PC CD ♦ katalog gratis
za zamówieniem pocztowym i telefonicznym

AMD K 100 — 1850
S50, HDD, 2 MB SVGA, 8 MB
CD Writer Philipps CDD 2000 — 1899 — 1336
SB 32 AWE — 575

Nowe Tytuły
Syndicate Wars 129,90
Command & Conquer 2 Red Alert Tel.
Megapak 6 — 150,00

Rynek 17 Box 138 44-200 Rybnik
Pu kt. Sp. Lublin Krakowskie Przedmieście 55
Begin S.C.

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ
„ELMA COMPUTERS & SOFTWARE"
ul. ZW.M. 8 02-786 WARSZAWA
tel. (0-22) 614 21 97 (0-22) 643 58 05
tel./fax (0-22) 644 94 14

OFERUJEMY W SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ SUPER KONSOLE:
- Sony Playstation – 950 zł
- Sega Saturn – 950 zł

oraz bogate oprogramowanie:

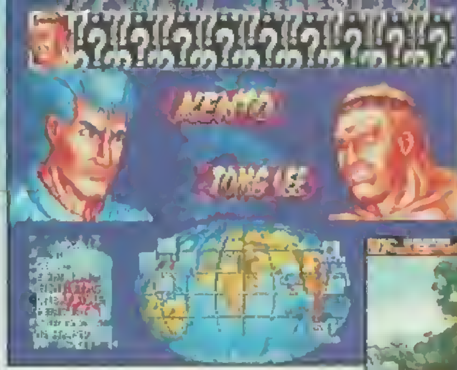
SONY PLAYSTATION

3D LEMINGS	150	OFF WORLD INTERCEPTOR	160
ACTUA GOLF	200	OLIMPIC SOCCER	180
ACTUA SOCCER	180	OLYMPIC GAMES	190
ADIDAS POWER SOCCER	190	PANZER GENERAL	190
AGILE WARRIOR F111X	180	PENNY RACERS	200
AIR COMBAT	150	PGA TOUR GOLF	150
ALIEN TRILOGY	190	PGA TOUR GOLF 97	200
ALONE IN THE DARK	180	PHILOSOMA	170
ANDRETTI RACING	200	POWER SERVE	160
ASSALUT RIGS	180	PRIMAL RAGE	160
AQUANAUTS HOLLYDAY	170	PRO PINBALL THE WEB	190
BLAM! MACHINEHEAD	200	PSYCHIC DETECTIVE	190
BUST A MOVE 2	180	RACING SKIES	180
CASPER	200	RAPID RELOAD	150
CHESSMASTER 3D	180	RAYMAN	180
COMPLETE DAVIS CUP	190	RETURN FIRE	200
CRITICOM	160	REVOLUTION X	160
CYBERIA	180	RESIDENT EVIL	190
CYBERSPEED	150	RIDGE RACER	150
D	160	RIDGE RACER REVOLUTION	200
DESTRUCTION DERBY	160	RISE II	160
DEFCON 5	150	ROAD RASH	190
DESCENT	180	SHELL SHOCK	170
DISCWORLD	180	SHOCKWAVE ASSAULT	150
DOOM	170	SKELETON WARRIOR	190
ESPN EXTREME GAMES	180	SLAM N JAM 96	180
EXTREME PINBALL	150	SPACE HULK	180
FADE TO BLACK	190	STAR FIGHTER 3000	190
FIFA SOCCER 96	170	STERBLADE ALPHA	150
FINAL DOOM	200	STREET FIGHTER	150
FORMULA 1	200	STREET FIGHTER ALPHA	180
GALAXIAN	160	STRIKER	150
GALAXY FIGHT	160	TEKKEN	160
GEX	180	TEKKEN 2	200
GOAL STROM	180	THE NEED FOR SPEED	190
GUNSHIP	190	THE RAIDEN PROJEKT	150
HEBEREKES POPOLITO	180	THEME PARK	160
HI OCTANE	160	THUNDERHAWK	150
IMPACT RACING	180	TIME COMMANDO	200
INT. TRACK & FIELD	190	TOP GUN	200
JOHNY BAZOOKATONE	160	TOSHINDEN	150
JUMPING FLASH	180	TOSHINDEN 2	190
JUMPING FLASH 2	200	TOTAL ECLIPSE	150
JUPITER STRIKE	150	TOTAL NBA	190
KILEAK THE BLOOD	150	TRUE PINBALL	190
KILING ZONE	200	TUNNEL B1	200
KRAZY IWAN	150	UFO	180
LOADED	190	VIWPOINT	160
MAGIC CARPET	180	VIRTUAL GHOST	200
MICKEY S WILD ADV.	190	WARHAWK	160
MORTAL COMBAT 3	200	WINGS COMANDER III	160
NAMCO MUSEUM	180	WIPEOUT	190
NBA IN THE ZONE	190	WIPEOUT 2097	210
NBA JAM	150	WIRTUAL GOLF	170
NBA LIVE 96	190	WORLD CUP GOLF	160
NFKGAMEDAY	150	WORMS	190
NHL FACE OFF	190	WRESTLING	180
NOVASTORM	160	ZERO DIVIDE	160

SEGA SATURN

ALIEN TRILOGY	190	OFF WORLD INTERCEPTOR	180
ATHELETE KINGS	190	OLIMPIC SOCCER	190
BATTLE MONSTERS	200	PANZER DRAGOON	180
BLAM MACHIEHEAD	200	PANZER DRAGOON 2	200
BLACK FIRE	180	RAYMAN	190
BUBBLE BOBBLE	200	RISE II RESURRECTION	190
BUG	180	ROBOTICA	170
CASPER	200	SEA BASS FISHING	190
CHAOS CONTROL	200	SEGA RALLY	190
CLOCKWORK KNIGHT	180	SHELLSHOCK	190
CLOCKWORK KNIGHT 2	200	SHINOBI X	200
CYBER SPEEDWAY	180	SIM CITY 2000	200
D	180	SKELETON WARRIORS	200
DAYTONA USA	170	SLAM JAM	180
DESTRUCTON DERBY	190	STARFIGHTER ALPHA	200
DIGITAL PINBAL	180	THE HORDE	190
DISCWORLD	190	THEME PARK	180
EURO 96	200	TOMB RIDER	200
EXHUMED	200	THUNDERHAWK 2	170
F1 CHAMPIONSHIP	190	TOSHINDEN	190
FIFA SOCCER 96	170	TRUE PINBALL	190
GHEN WAR	200	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	190
HANG ON GP 96	170	VICTORY BOXING	180
HI OCTANE	180	VICTORY GOAL	190
JOHNY BAZOOKATONE	170	VIRTUA COP + GUN	260
KEIO 2	200	VIRTUA FIGHTER	170
MAGIC CARPET	170	VIRTUA FIGHTER 2	200
MYST	180	VIRTUA FIGHTER KIDS	200
NBA ACTION	190	VIRTUA FIGHTER REMIX	180
NHL HOCKEY ALL STARS	180	VIRTUA RACING	170
NIGHT WARRIORS	190	WING ARMS	170
NIGHTS	200		

Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszt przesyłki). Termin realizacji zamówienia 5 dni !!! Zamówienie oraz pytania przyjmujemy telefonicznie, faxem lub listownie.



Przez ostatnie dwa lata Amiga nie była zbyt obficie zaopatrywana w mordobicia. Co prawda rok temu ukazały się dwie odsłony STREET FIGHTER (opis

w SS'26), ale były one słabej jakości. Za to bardzo dobrze zapowiada się końcówka bieżącego roku, bowiem w fazie betatestów znajduje się bijatyka CAPITAL PUNISHMENT, a niedawno ukazał się zupełnie znienacka FIGHTING' SPIRIT.

Według danych zaczerpniętych z tygodnika CTW FIGHTIN' SPIRIT okazał się amigowym hitem roku w Niemczech. Zaciekawiony tym faktem, z niedowierzaniem zabrałem się do jej rozpracowania. Najpierw zawołałem Gulasha, aby okiem eksperta ocenił, czy przypadkiem podnieta Niemców nie jest zbiorową halucynacją? Chyba CTW podaje prawdziwe wiadomości, bo gdy Gulash zabaczył tę grę, to spadł z krzesła...

Na pierwszy rzut oka FIGHTIN' SPIRIT jest łudząco podobny do STREET FIGHTER – dwa wymiary, ręcznie rysowane postacie i tła. Do dyspozycji masz kilka trybów rozgrywki i 10 różnych postaci, z których każda posiada szereg charakterystycznych ciosów. Wszyscy wojowni-

KENTO

Nazwisko: Kento Sazaki
Kraj: Japonia
Wiek: 24 lata
Wzrost: 184 cm
Waga: 87 kg
Duch Wojownika: Święty Smok Onikawa
Technika Walki: Sherey Kin
Szkoła Walki: Shaolin Hakiota
Hobby: komiksy

Dragon Ball	D, TD, T+F
Dragon Breath	P, T, P+F
Hyper Kick	Tx(1), P+F
Power Blow	D, PD, P+F

ERIC

Nazwisko: Erik Windsor
Kraj: USA
Wiek: 25 lat
Wzrost: 182 cm
Waga: 84 kg
Duch Wojownika: orzeł
Technika Walki: uliczna
Szkoła Walki: życie
Hobby: podróże na rowerze w towarzystwie pięknej kobiety

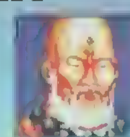
Wave Blaster	D, TD, T+F
Death Smash	T, TD, D, PD, P+F
Shock Kick	Dx(2), P+*
Hyper Hawk	Y, P, T, P+F

YURI

Nazwisko: Yuri Hishimoto
Kraj: Chiny
Wiek: 34 lata
Wzrost: 181 cm
Waga: 78 kg
Duch Wojownika: Święty Smok Nanutsa
Technika Walki: Yoseikan Budo
Szkoła Walki: Orion
Hobby: zbieranie dzieł sztuki

Dragon Uppercut	P, D, PD, P+F
Dragon Roll	P, T, P+F
Hurricane Blade	D, TD, T+F
Chain Smash	Tx(1), P+F

SHUZAR



Nazwisko: Shuzar
Kraj: Indie
Wiek: przypuszczalnie 166 lat
Wzrost: 187 cm
Waga: 91 kg
Duch Wojownika: panuje nad duchem kobry
Technika Walki: nie znana
Szkoła Walki: Orion
Hobby: techniki ascezy

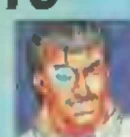
Cobra Fire	T, P, PD, D+F
Rings Fire	Tx(1), P+F
Body Attack	P, T, P+F
Monkey Attack	D, TD, T+F

TONG-LEE

Nazwisko: Tong Lee
Kraj: Tajlandia
Wiek: 32 lata
Wzrost: 189 cm
Waga: 96 kg
Duch Wojownika: Święty Tygrys Takuma
Technika Walki: kick boxing, thai boxing
Szkoła Walki: ulica
Hobby: niszczenie japońskich lalek

Dread Tiger	D, TD, T+F
Flying Blast	Y, D, LD, L+F
Burning Blade	D, PD, D+F
Burning Uppercut	Tx(1), P+F

LORENTS

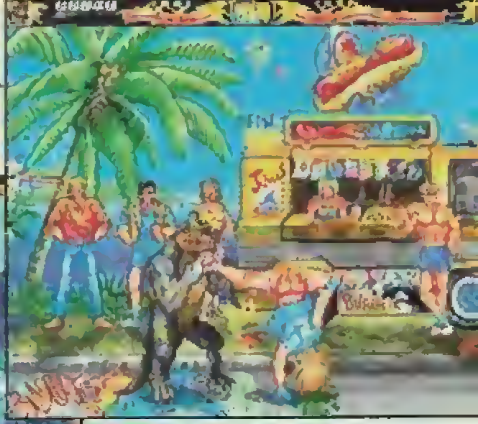


Nazwisko: Lorents O'donnel
Kraj: USA
Wiek: 35 lat
Wzrost: 185 cm
Waga: 80 kg
Duch Wojownika: puma
Technika Walki: uderzenie oszołomionego wojownika
Szkoła Walki: własna
Hobby: słuchanie muzyki

Mortal Puma	P, T, P+F
Fast Kick	T, TD, D+F
Energy Blast	Tx(1), P+F
Puma Assault	Dx(1), U+F

Kolorowo jak w SSF2.

kę zbyt uboga animacja fighterów, którym



Czyżby brat Raidena?

Wybór urządzenia sterującego jest bardzo ważny, bowiem każdy wojownik może wykonać cztery uderzenia.

FIGHTIN' SPIRIT

przydałoby się po kilka klatek ruchu więcej. Ich ruchy statyby się przez to zdecydowanie bardziej płynne. Nie ma jednak co narzekać, bo Amiga to nie SEGA Saturn, oparta na superszybkich procesorach.

Szata graficzna FIGHTIN' SPIRIT jest zadziwiająco dobra. Najbardziej widowiskowe są specjale, wśród których brylują: morfowanie wojowników w ogniste zwierzęta, płonące uppercuty, ogniste kule rozpryskujące się na torsie przeciwnika i inne gorejące cuda natury. Do zalet zaliczyć trzeba też scenerie rozgrywanych pojedynków i odlotowo zrealizowaną otoczkę. W połączeniu z efektownymi, digitalizowanymi okrzykami stanowi to idealny materiał na bardzo dobre mordobicie.

FIGHTIN' SPIRIT nie ma sobie równych wśród bijatyk na Amidze, ponieważ jest szybki, megamiodny, bardzo ładny i przemyślany. Konkurenta widzę jedynie w CAPITAL PUNISHMENT. SSF2T może odejść na zasłużoną emeryturę.

Zamieszczona lista specjali uwzględnia obsługę joyem z jednym przyciskiem FIRE – jako najbardziej popularnym. Kombinacje dla pada od CD32 i joya z dwoma przyciskami FIRE są takie same, z wyjątkiem konieczności wyboru odpowiedniego FIRE. Zachęcam wszystkich do odnajdywania ukrytych ciosów.

Wicik

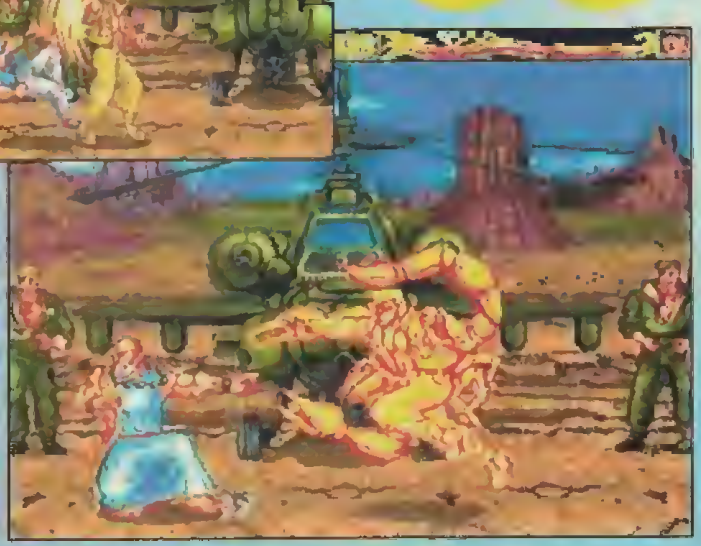
Najlepiej korzystać z pada od CD32, który posiada cztery niezależne przyciski FIRE. Joystick o dwóch przyciskach FIRE zredukuje liczbę dostępnych uderzeń o połowę. Najuboższy efekt osiągniesz grając zwykłym joyem z jednym FIRE. Wobec powyższego polecam zaopatrzenie się w pada od CD32 – największa radocha, najwięcej rozlanej krwi, najlepsze specjale.

Dzięki kilkunastu różnym ciosom walki są bardzo ciekawe, bez względu na to, czy grasz z kumplem czy z komputerem. Efekt psuje troszeczcy mają po cztery specjale oraz jeden cios ukryty. To determinuje styl walki. Jako bonus pojawia się jeszcze jedna ukryta postać o nieprzeciętnych umiejętnościach.

Wykonywanie ciosów specjalnych i sterowanie wojownikiem dostępne jest przy pomocy trzech urządzeń.

LEGENDA

TYŁ (LEWO)	L
PRZÓD (PRAWO)	P
GÓRA	G
DÓŁ	D
TYŁ-GÓRA	TG
TYŁ-DÓŁ	TD
PRZÓD-GÓRA	PG
PRZÓD-DÓŁ	PD
FIRE	F
PODCZAS SKOKU	Y
X SEKUND	x(X)



Neo'96

AMIGA 500/1200 — **dyskietek**

Autoryzowany dystrybutor — zapowiedź: grudzień

Mirage

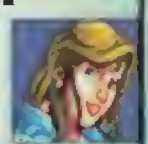
Komentarz: ekstramordobicie, zjada SS2T na śniadanie!!!

BURKE

Nazwisko: Burke Martlock
Kraj: USA
Wiek: 28 lat
Wzrost: 182 cm
Waga: 79 kg
Duch Wojownika: Skorpion Arizony
Technika Walki: Osobista technika
Szkoła Walki: życie, ulica
Hobby: gry video

Fire Boom	D, TD, T+F
Scorpion Fist	Tx(1), P+F
Mirror Shade	D, PD, P+F
Spining Uppercut	P, T, P+F

SHEILA



Nazwisko: Sheila Nash
Kraj: USA
Wiek: 22 lata
Wzrost: 176 cm
Waga: nie znana
Duch Wojownika: kocha morze, czuje się delfinem
Technika Walki: karate, kung fu
Szkoła Walki: CIA, organizacja wojowników
Hobby: pływanie

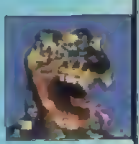
Dolphin Spirit	P, PD, D, TD, T+F
Sea Wave	Dx(1), U+F
Sea Star	T, TD, D+F
Sea Strom Kick	T, P, T+F

RHAJANG

Nazwisko: Rhajang
Kraj: brak
Wiek: nie znany
Wzrost: 203 cm
Waga: 152 kg
Duch Wojownika: nie znany
Technika Walki: nie znana
Szkoła Walki: dojo Hikawa
Hobby: polowanie na ludzi

Wharlus Breath	D, TD, T+F
Tiger Claw	TDx(1), PD+F
Wharlus Attack	P, T, P+F
Wharlus Spin	Dx(1), PD, P+F

YADON



Nazwisko: Yadon
Kraj: Brazylia
Wiek: około 300 lat
Wzrost: 201 cm
Waga: 110 kg
Duch Wojownika: nie znany
Technika Walki: nie znany
Szkoła Walki: brak
Hobby: brak

Caox Flame	Tx(1), P+F
Crunch Run	P, PD, D, TD, T+F
Reptile Soul	P, PD, D, PD, P+F
Flying Caox Flame	Y, D, PD, P+F

TAJEMNICA BURSZTYNOWEJ KOMNATY

Faszysta Heinz to moja ulubiona postać. Gdybym posiadał zdolności artystyczne, trzaskałbym tysiące komiksów i filmów animowanych z tym bohaterem. Ostatnio jego postać pojawiła się na rewersie okładki najnowszej przygodówki wydanej przez L.K.AVALON. Tym razem Heinz zakosił BURSZTYNOWĄ KOMNATĘ, tworząc z tego jedną z największych TAJEMNIC.

Firma L.K.AVALON nie próżnuje. Jej gry pojawiają się na rynku jak grzyby po deszczu. Z moich obliczeń wynika, że ostatnie trzy Amigowe pozycje okazały się crapami. Z wiarą w powiedzenie „do czterech razy sztuka" zabrałem się więc za zgłębianie TAJEMNICY BURSZTYNOWEJ KOMNATY. Ku mojemu zaskoczeniu okazała się ona kopią SKARBU TEMPLARIUSZY, z niewielką ilością kosmetycznych zmian. Gra zawiera kilkadziesiąt digitalizowanych zdjęć, wyświetlanych w palecie 4096 kolorów. Jak widać, wystarczy kupić sobie aparat, wyskoczyć w plener i mamy już materiał na przygodówkę!

Naturalnie zdjęciom towarzyszą dialogi. Ich jakość jest kiepska, a momentami nawet żenująca (pseudohumorystyczne przerywniki). Całości przygrywa muzyka w postaci jednego modułu. Niestety już po pięciu minutach zmuszony byłem ją wyłączyć, ponieważ nie potrafiłem ścierpieć rzępolącego, gitarowego riffu. Najciekawsza okazała się jednak fabuła gry. Jakkolwiek w przypadku SKARBU TEMPLARIUSZY miała ona jakiś związek z tytułem, tak w tym przypadku stanowi pomyłkę, a raczej próbę zwabienia klienta atrakcyjnym tytułem! Tak się oczywiście robi na całym świecie, ale z zachowaniem umiaru i pewnych niepisanych norm. Na uwagę zasługuje wygodny i praktyczny interfejs sterowania point & click, który dzięki podświetlanym ikonom symbolizującym czynność ułatwia granie, a szczególnie system chodzenia obsługiwany strzałkami.

Wydawcy napisali na pudełku, że gra posiada niepowtarzalny klimat. Jeśli nudę oraz zażenowanie można nazwać niepowtarzalnym klimatem, to w pełni się zgadzam. Poza tym to wszystko już było (TAJEMNICA STATUETKI i pochodne) ale w innej formie, dlatego życzyłbym sobie aby ambicja i zdrowy rozsądek powoli zaczęły się wkradać w serca szefów L.K.AVALON. Nam pozostaje ubolewać nad tym stanem rzeczy i wierzyć, że nadejdą lepsze czasy.

Gdy grasz z twardziela i wiesz co zrobić, możesz skończyć ją w niecały kwadrans. Mało ambitnym i tym, którzy skusili się na TAJEMNICĘ BURSZTYNOWEJ KOMNATY proponuję i tak skorzystać z rozwiązania. Specjalnie zastosowaliśmy taką formę, aby was nie zanudzać. Poza tym ciężko byłoby ją ubrać w warstwę fabularną. Najlepiej przekonajcie się sami.

G – góra D – dół
L – lewo P – prawo

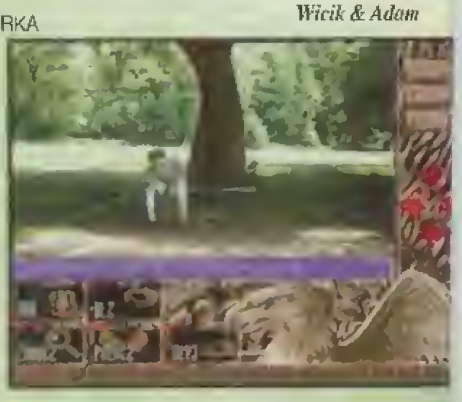
D – weź ŁAŃCUSZEK ŚWIĘTEGO ANTONIEGO
L – weź SUCHY PATYK
P, G, P – weź NAPÓJ SIŁY
L, L, L – UŻYJ ŁAŃCUSZKA ŚWIĘTEGO ANTONIEGO, użyj SUCHEGO PATYKA
P, P, G, L – weź BUTY
P, G, P – użyj NAPOJU SIŁY
G – użyj ZAPALONEJ POCHODNI
G – weź KODY
G – użyj BUTÓW
3xD, L, 2xD, 3xL – użyj CUKIERKA
3xP, 2xG, P, 4xG – weź SZNUREK
P – weź KOMBINEZON IZOLACYJNY
P – weź ŁOPATKĘ
2xL, G – użyj KOMBINEZONU IZOLACYJNEGO, użyj BEZPIECZNIKA
G, P, G – użyj ŁOPATKI, weź PRZYNĘTĘ
2xD – weź PILOTA ZDALNEGO STEROWANIA
G, 2xL – weź PERGAMIN
P, 6xD, L, 2xD, 4xL – użyj PERGAMINU
2xG – użyj PILOTA ZDALNEGO STEROWANIA

L.K.Avalon'96

AMIGA 500/1200 3 dyskietki 2.5 MB HDD
Autoryzowany dystrybutor
L.K. Avalon 30 zł
Komentarz: żenada i potworzność

2xG, L, G – weź DZBANEK NA WODĘ
D, P, 4xD, 5xP – użyj DZBANKA
L, G, L – użyj DZBANKA Z WODĄ
2xL – użyj WODY ŚWIĘCONEJ
R, G – weź LASKĘ, połącz LASKĘ ze SZNURKIEM, połącz WĘDKĘ i PRZYNĘTĘ
D, 2xP, G, P, 6xG, 2xL, G – użyj WĘDKĘ Z PRZYNĘTĄ
D, 2xP, 6xD, L, 2xD, 4xL, 4xG, L, G, L – użyj RYBY
P, 2xG, P, G – użyj KODÓW, weź KUFEL
G, L – weź KRZYŻ
P, 2xD, L, 2xD, L – użyj KUFLA
P, D, P, 4xD, 4xP, 2xG – użyj KUFLA Z PIWEM
P, 4xG, 2xP, G – użyj CZAPKĘ
G – weź TRĄBKĘ
2xD, 2xL, 4xD, L, 2xD, 4xL, 5xG – użyj KRZYŻ
2xG – użyj TRĄBKĘ
G – koniec

Wicik & Adam



KGB NEWS

KOLOROWY GROZNY BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

Ani się człowiek nie obejrzał, a tu nadeszły jesienne deszcze, potem chwyciły przymrozki, czyli zima za pasem. Idą Święta, będzie choinka, potem Nowy Rok. Jak ten czas leci – można tylko westchnąć. Za kilka dni gromadnie zmieniamy cyferki '96 na '97 i zabawa rozpocznie się od nowa.

PRZY ŚWIĄTECZNYM STOLE

Lada moment ukażą się pierwsze gry „noworoczne" – FIFA'97, NHL'97, STRIKER'97... już teraz czuć powiew nadchodzącego roku, który dla gier będzie jeszcze bardziej przełomowy i znaczący, niż mijający rok 1996.

Oglądając się na moment za siebie – ileż to gier udało nam się rozgryźć przez ten rok. Podliczając zamieszczone u nas opisy, wychodzi tego prawie 500 gier na komputery i ponad 350 na konsole! Do tego kilkaset Rzutów Okiem... kiedy udało się to zrobić? Jak? Kto? Przecież to liczby niewyobrażalne! Możemy jednak obiecać, że w nadchodzącym roku jeszcze bardziej poprawimy te wyniki.

Staraliśmy się, aby numer, który trzymacie przed sobą, był jak najbardziej odświętny i szczególny. Stąd też m.in. **sześć wielkich konkursów i ogromna pula nagród do wygrania**. W numerze z pewnością zauważycie niewielkie zmiany, np. przestawienie sekcji Amigowej trochę dalej, niż się ona zwykle znajdowała. Poza tym realizujemy postulaty o drukowanie plakatów. Są to na razie tylko zwiastuny nowej koncepcji tematyczno–graficznej SECRET SERVICE, którą będziemy powoli ale konsekwentnie wprowadzać.

Życzymy Wam, aby przy świątecznym stole każdy z Was znalazł chwilę dla swojej rodziny, aby święta spędzić na trochę wolniejszych obrotach niż zwykle i aby dla wszystkich okazały się one zdrowe i szczęśliwe. Jak mówią radiowcy – bądźcie z nami, a my z Wami!

Na koniec krótki przewodnik po konkursach ogłoszonych w SECRET SERVICE 41:

Str. 9 – 1 PlayStation, 3 gry i 25 toreb. Sponsor: SONY Poland.

Str. 59 – 5 control padów do PlayStation. Sponsor: LANSER.

Str. 81 – 15 egzemplarzy gry LEW LEON i 5 WARCRAFT 2. Sponsor: CD PROJEKT.

Str. 85 – 1 prawdziwy samochód, konsola Saturn i gry. Sponsor: BOBMARK.

Str. 90 – superkonsola – do wyboru PSX lub SATURN. Sponsor: SECRET SERVICE.

Str. 96 – monitor kolorowy NEC 15". Sponsor: ACTION.

Po podliczeniu wartości wszystkich nagród wyszło nam grubo **ponad sto milionów** starych złotych, plus samochód. Pozostaje nam tylko życzyć...

Wesołych Świąt!

KONKURS – WYGRAJ GRĘ LEW LEON!

Zapraszamy do udziału w konkursie, którego tematyką jest bardzo głośna polska platformówka. Demo mogliście podziwiać dzięki SS CD'40, natomiast premiera gry miała miejsce 28 listopada. Jeżeli uważnie czytacie SECRET SERVICE, bez kłopotu odpowiecie na poniższe pytania:

1. **Ile etapów ma LEW LEON?**
2. **Na ilu kompaktach ukaże się LEW LEON?**
3. **Jak nazywa się producent tej gry?**

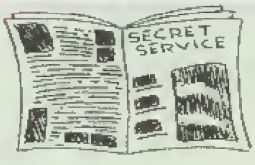
Spośród prawidłowych odpowiedzi zostanie wylosowanych PIĘTNASTU zwycięzców! Każdy z nich otrzymie oczywiście oryginalny egzemplarz gry.

Odpowiedzi prosimy nadsyłać **wyłącznie na kartkach pocztowych** pod adresem redakcji. Termin składania odpowiedzi upływa 31 stycznia 1997 r. (decyduje data stempla pocztowego). Prosimy o dopisek na kartce „konkurs LEW LEON".

Dodatkowo wśród wszystkich uczestników konkursu rozlosowanych zostanie jako bonus pięć egzemplarzy gry WARCRAFT 2.

Życzymy powodzenia!

W NUMERZE



PRZECIEKI ..... str. 82

BEZKARNOŚĆ GWARANTOWANA ..... str. 85

ALOHA! INTERNET! ..... str. 87

PRENUMERATA ..... str. 90

CO NOWEGO W METROPOLIS? ..... str. 92

TIPS'n'TRICKS ..... str. 92

PRZECIEKI

Nadchodzi nowy rok, czas więc na krótkie podsumowanie cieszącego się waszym niesłabnącym zainteresowaniem działu o podtytule „Zapytaj wujka Gulka".

Nadsyłane przez was listy można podzielić na dwie grupy. Pierwsza z nich dotyczy spraw rzadko przez nas poruszanych, często też pragniecie świeżej, rzetelnej informacji na frapujące was tematy. Na takie listy z ochotą odpowiadam, to przecież one stanowią źródło informacji o waszych zainteresowaniach.

Drugą grupę, na którą patrzę spod oka, stanowią listy z zapytaniami, na które odpowiadałem już wcześniej osobiście, bądź też odpowiedzi na nie można było wielokrotnie znaleźć na łamach naszego miesięcznika.

Wniosek jest prosty: Zanim napiszecie, przeczytajcie SECRET SERVICE! Odpowiedzi mogą czaić się w pozornie niespodziewanym miejscu, nawet na strona nie mających nic wspólnego z tematem! Piszcie, piszcie jak najwięcej ale starajcie się, aby w waszych listach nie pytać wciąż o to, na co w kółko odpowiadam. Aha, redakcja nie wysyła żadnych gier, plakatów, naklejek ani katalogów.

Merry Xmas and Happy NY!

Wash Ghoul-Ash

• • •

Napisaliście, że tylko SONY udziela gwarancji na konsole PlayStation. Tymczasem ja kupiłem mojego PSX'a w elbląskiej firmie LANSER i konsola była zaopatrzona w polską instrukcję oraz gwarancję. Dawid, Gdańsk

Zasięgnęliśmy informacji w tej sprawie i oto rezultaty: konsole PlayStation są oficjalnie dystrybuowane przez dwie firmy: SONY oraz LANSER. Sprzęt pochodzący z obu tych firm jest objęty pełną roczną gwarancją, w pudełku znajduje się karta gwarancyjna z hologramem (w przypadku LANSERA jest to znak tłoczony w tekturze) i polskojęzyczna instrukcja. W ten sposób można rozpoznać, że konsola pochodzi z legalnego źródła. Natomiast co do awaryjności sprzętu, jest ona znikoma. Najczęściej odmawia współpracy czytnik CD z powodu wady fabrycznej. Konsole są naprawiane przez wymianę czytnika, a jeśli jest to możliwe, to wymieniane w całości na nowe.

• • •

W SS'38 na stronie 7 w „Rzucie okiem", we wzmiance o DARK FORCES 2 pojawił się błąd rzeczowy. Nie jestem upierdliwy, ale go poprawię. Z całym szacunkiem, słowo „infamia" nie jest synonimem zdrady. Infamia to w prawie feudalnym kara wyjęcia spod prawa, czasem łączona z wygnaniem. Infamisa można było bezkarnie zabić, otwierano po nim spadek, przestawał istnieć dla świata. Jeśli już używać technologii prawa feudalnego, to można użyć łacińskiego słowa „fellonia", które oznacza zdradę jakiej dopuścił się wasal wobec swego seniora, lub „diffidatio", które oznacza zdradę wasala dokonaną przez seniora. A poza tym jesteście zajiści, będę was kupował do końca życia. Mam też dwa pytania:***

1. Ile dioptrii na nosie nosi Martinez?

2. Jakim samochodem szybko jeździ Pegaz Ass (marka i poj. silnika).

Tomek L, Szczytno

Z całym szacunkiem, jesteś upierdliwy... Nie, spoko, dzięki za sprostowanie. Wobec winnych zostanie wszczęte postępowanie karne. Jeśli zaś chodzi o propozycje, to łacińskie słowo „fellonia" natrętnie kojarzy mi się ze słowem „fallus" bądź „fellatio", których znaczenia nie czas i miejsce wyjaśniać. A teraz odpowiedzi:

1. Martinez nosi okulary „–1", czyli jest krótkowidzem. To od ślęczenia przy monitorze. W końcu chłopina robi to już ponad dziesięć lat!!!

2. Pegaz Ass jeździ Skarpetą, silnik ma pojemność dwóch słoików „weków" z zakrętką na podwójnym wtrysku.

• • •

Jestem waszym fanem i mam wszystkie numery SS od początku jego istnienia. Niedawno kupiłem PeCeta, ale mam mały problem. Pomimo, że na PC są świetne gry to jest kilka gier na Amigę, które są dla mnie kultowe. Chciałbym się zapytać, czy istnieją programy emulujące Amigę na PeCecie? Lucyper, Skórcz

Do niedawna emulator Amigi dla PC pozostawał jedynie w strefie nocnych koszmarów. Teraz SHIT IS REAL i mamy prawdziwy, działający emulator! Program ten nazywa się UAE i powstał pierwotnie pod Unixem, natomiast ostatnio został skonwertowany w wersji dla DOS-u, i co najciekawsze, działa!!! Z dźwiękiem!!! Wypróbowałem go własnoręcznie m.in. na grze NORTH & SOUTH oraz na szokującym niegdyś demku STATE OF THE ART. Zamieściliśmy go na SECRET SERVICE CD'40, w dziale shareware. Nie kupiłeś SS CD? Żałuj, bo niedługo na SS CD opublikujemy kilka kultowych demek dla emulatora!

• • •

1. Mam komputer Amiga 500 i chciałbym kupić grę SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO ale nigdzie nie mogę jej znaleźć! Gdzie mogę kupić tę grę?

2. Dlaczego w SS tak rzadko są plakaty i różne dodatki? Łukasz, Warszawa

1. Zadzwoń do firmy MIRAGE (oficjalnego dystrybutora koncernu U.S. GOLD), powinni już mieć SSF2T w ofercie.

2. Rzadko? Ostatnio ciągle są jakieś plakaty. Nie rozumiem tylko co masz na myśli przez „dodatki". Naszym najlepszym dodatkiem jest comiesięczny SECRET SERVICE CD, który wraz ze stustronnicową, solidną porcją kolorowego papieru w postaci SECRET SERVICE wspaniale się uzupełniają.

• • •

1. Mam CD32 i CD32 ProModule ze stacją Mitsumi. Ta stacja nie chce mi odczytać gry MORTAL KOMBAT 2, podczas gdy inne nie-dosowe gry czyta dobrze. Mój kolega ma A500 i MK2 działa u niego bez problemów. Co się dzieje?

2. Kumpel mi mówi: sprzedaj CD32 i kup sobie PlayStation. Co z tego, że kupię PlayStation jeśli będę musiał płacić po 2 mln za grę (w okolicy nie ma wypożyczalni)? Tomek, Warszawa

1. Wicik podpowiada, że będzie konieczna wymiana stacji dysków z Mitsumi na inną (np. TEAC lub SONY). Ewentualnie możesz stację zewnętrzną przezworkować z DF1 na DF0 (pod warunkiem, że taką posiadasz). Stacje MITSUMI kiepsko działają z rozszerzeniem ProModule.

2. Jeśli chcesz być zawsze z tyłu to pewnie, że możesz grać dalej na CD32. Moim zdaniem to sprzęt bardzo już stary, zaś obecne dla niego gry raczej nie wyglądają najlepiej w porównaniu do PC, a co dopiero do superkonsol. Jeśli zaś chodzi o kwestie finansowe: jeśli cię nie stać, to oczywiście nie kupuj! A wypożyczalni, czy też „wymieniałni" przynajmniej w Warszawie jest co najmniej kilka (jeśli nie kilkanaście). Wake up, dude!

• • •

Dlaczego w dziale GRY TV I KONSOLE nie piszecie o Pegasusie? Nie pisaliście też o MK3 na tę konsolę! Ostry

Z tej samej przyczyny, dla której nie opisujemy gier na Atari 800 i ZX Spectrum. Po prostu sprzęt ten jest już za stary!!! Lada dzień wchodzi 64-bitowa konsola Nintendo, a ty chcesz abyśmy cofnęli się do ośmiu bitów? Sorry, tylko GAMEBOY. Coś wam powiem: PEGASUS to disco polo w branży gier komputerowych. A MORTAL KOMBAT 3 w wersji dla Pegasusa to najzwyklejszy pirat, „konwersja" z GameBoy'a!!!

• • •

Prenumeruję SECRET SERVICE CD i pytam dlaczego na CeDeku KOMBAT KORNER jest tekstowo taki sam, jak w normalnym, papierowym eSeSie? Czytelnicy i ty sam ciągle narzekasz na brak miejsca w numerze. Dopisz coś dodatkowego, aby było coraz mniej powtarzających się artykułów z eSeSa. Myszaq, Wrocław

Okay, przyznaję że ostatnio trochę sobie odpuściłem. Biorę się więc do roboty i obiecuję, że KOMBAT KORNER CD co miesiąc będzie większy, lepszy i miodniejszy. Zaczynam od tego miesiąca, na SECRET SERVICE CD znajdują się dwa wspaniałej jakości filmy z gry TEKKEN 2, a także z przewspaniałego NIGHTS. Za miesiąc przedstawię 10 nowych mordobić, ze screenami. Pamiętajcie jednak, że nawet na CD miejsce jest ograniczone ze względu na żarłoczne dema!

• • •

1. Podaj fatality do MK3 na SEGA MEGADRIVE.

2. Chcemy kupić KOMPENDIUM WIEDZY, ale nie wiem ile kosztuje i gdzie wysłać zamówienie. Speed Death & Fire Speed

1. Listę ciosów do MK3 dla SNES i MegaDrive podam w KOMPENDIUM WIEDZY 2. Będą też historie postaci ze wszystkich części MORTAL KOMBAT zebrane do kupy, planuję też coś więcej... szczegóły wkrótce!

2. Przeczytaj stronę z prenumeratą – znajduje się tam dokładny opis jak i co można zamawiać. Jest też ładny kuponik do wycięcia. Boże! KOMPENDIUM ukazało się prawie rok temu! Człowieku, pospiesz się, bo za chwilę będzie „dwójka"!

• • •

Jestem fanatykiem gier RPG i DOOM'o-watych. Nie wiem jaką konsolę wybrać. Czy PSX, czy Saturn? Którą bardziej polecasz? Szpigiel

Jeśli chodzi o gry RPG, to więcej jest i będzie dla Saturna. W 1997 roku przybędzie ok. 10

tytułów, w tej chwili polecam STORY OF THOR 2 i SHINNING WISDOM. W przypadku gier first-person perspective, jak DOOM, lepiej wybrać PlayStation. Jest DOOM, KILEAK THE BLOOD 2, ALIEN TRILOGY i wiele innych w zapowiedziach. (Argh... nienawidzę pytania „CO JEST LEPSZE, PSX CZY SATURN" – przeczytaj artykuł w dziale sprzętowym).

• • •

Mam do was kilka pytań i uwag.

1. Kto to jest Banana Split? Czy to ktoś nowy, czy może nowy pseudonim kogoś „starego".

2. Poszerzyć KOMBAT KORNER o kilka stron!

3. Ze mną jest chyba coś dziwnego! Wszyscy lubią albo bijatyki, albo strategie, albo... a ja lubię WSZYSTKO!

4. Czy SEGA Saturn kupiona w Japonii będzie działać w Polsce? To samo dotyczy Anime.

Lucas, Gdynia

1. Banana Split to „nowy". Ma ze 190 cm wzrostu, kudły lekko za uszy i ubiera się w luźne ciuchy. Lubi Cyberpunk i studiuje dziennikarkę.

2. Gulash podnosi znad listu oczy i patrzy na Martineza. Krótkie, gardłowe „NIE!" przerywa ciszę zaległą w redakcji. Gulash mamrocząc pod nosem bluźnierstwa wraca do czytania listu (napiszcie 1000 listów do Martineza, to da mi stronę albo dwie więcej).

3. To nic dziwnego... czasem też lubię zagrać w coś innego niż mordobicie (nawet w przygodówkę, byle łatwą i krótką). Dla odmiany Micz przyznał się ostatnio, że bardzo podoba mu się TOSHINDEN, którego namiętnie zarzyna wieczorami. Z tobą wszystko w porządku.

4. Działać będzie, ale jest duży problem. W Japonii za ogólnie przyjęty uważany jest system NTSC (w Europie mamy PAL), w związku z tym będzie potrzebny także telewizor pracujący w tym systemie. Nawet jeśli ominiesz ten problem (multisystemowe TV) pozostaje jeszcze sprawa gier, te sprzedawane w Europie i w USA nie będą pracować na japońskiej konsoli. NIE KUPUJCIE KONSOL POZA GRANICAMI EUROPY, NAWET JEŚLI SĄ BARDZO TANIE!!!

• • •

1. Czy będzie druga część gry WWF WRESTLEMANIA?

2. Jakie są plusy i minusy napędu CDx8? Czy będą na nim chodziły szybciej gry i jaki trzeba mieć sprzęt do niego?

3. Jakie możliwości daje np. 256 MB RAM-u?

Doiuk, Poznań

1. Firma MIDWAY na razie nie zapowiada drugiej części. Będzie za to wrestling w wydaniu trójwymiarowym, wydany przez firmę ACTIVISION.

2. Plusy: szybszy czas doczytywania (płynniejsze animacje). Minusy: żadne!!! CD ROM x8 będzie działać praktycznie z każdym komputerem PC.

3. Ogromne. A poważnie, skąd ci przyszła do głowy tak astronomiczna liczba? Taka ilość pamięci jest jedynie przydatna przy pracach graficznych, żadna gra nie będzie chodzić szybciej. Przez najbliższy rok spokojnie wystarczy 32 MB pamięci.

• • •

1. Na którą konsolę, PSX czy Saturn jest więcej mordobić 3D?

2. Na którą konsolę jest więcej „chodzonych" mordobić?

3. Czy na PSX jest DOOM 2? Czy jest lepszy niż na PC?

4. Czy na konsolę Saturn są jakieś gry DOOM'o-podobne?

5. Czy na PSX jest jakaś strzelanka z dołączonym pistoletem?

6. Dlaczego gry na konsole są takie drogie?

Mr. MAD

1. Na PlayStation (co najmniej 8, przy 4 dla Saturna)

2. Na Saturna jest GUARDIAN HEROES, na PSX TIME COMMANDO.

3. Dla PSX przygotowano specjalną wersję DOOM, z dodatkowymi poziomami niedostępnymi dla PC. Nie ma gry DOOM 2, a DOOM jest lepszy niż na PC (choćby muzycznie, włosy jeżą się na głowie).

4. Jest ROBOTICA, a w zapowiedziach kilka innych (m.in. specjalna wersja DOOM, QUAKE oraz obecny już na PlayStation ALIEN TRILOGY).

5. Już niedługo pokażą się gry HORNED OWL i LETHAL ENFORCERS wykorzystujące pistolet, będzie też DIE HARD TRILOGY. I trzy różne pistolety!!!

6. Jak już kiedyś wspominałem, gdybyś mieszkał w bardziej cywilizowanym kraju, byłoby cię stać na jedną taką grę tygodniowo. Teoretycznie możesz się przyczepić do rządu, aby obniżył ludziom podatki, zniósł cło, podatek graniczny i VAT na gry, lub do dystrybutorów gier aby obniżyli ceny. Gry byłyby tańsze, gdyby dystrybutorzy nie musieli przy ich sprowadzaniu płacić tych wszystkich horrendalnych opłat! Litości, panowie z okrągłej sali!

• • •

Yo! Przeczytajcie to uważnie...

Redakcja zastrzega sobie prawo do publikacji nadesłanych listów. Zastrzega też sobie prawo do ich skracania, poprawiania błędów ortograficznych i usuwania wszelkich wulgaryzmów. Gulash zastrzega sobie prawo do odpowiadania na listy we właściwym sobie stylu oraz nie odpowiadania na listy bez sensu. Wszystkie listy są czytane.

ZADZWOŃ!

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

Sony Playstation

999,-

Gratis

79,-

Sega Saturn

999,-

Gratis

79,-

Już w Polsce

NINTENDO 64

NOWOŚCI NA PSX:

Tekken 2 • Wipeout 2077 • Destruction Derby 2

209,-

Oferujemy:

- najszybciej nowosci z całego świata
- najlepsze ceny
- największy asortyment w kraju
- najszybsze terminy realizacji
- super oferty specjalne
- najwyższej jakości akcesoria

LANSER • 82-300 ELBLĄG • SKRZYDLATA 1a

TEL. 0-55 33-93-65

POSZUKUJEMY POŚREDNIKÓW • FAX 0-55 33-59-44

H.C. MULTISERWIS

ul.Okopowa 78 01-042 Warszawa
tel. (0-22) 38-60-01 do 04 w. 254

KOMPUTERY PC

Jesteśmy przedstawicielem firmy "UNIA", istniejącej na polskim rynku od 1986 roku. Komputery tej firmy posiadają dwuletnią gwarancję.

Przykładowe konfiguracje :

586 DX 133, 4 MB RAM, SVGA 512 kB, FDD 3,5", 101 US, mysz, monitor kolor 14"LRNI

HDD	0 MB	635 MB	850 MB	1 GB	1,2 GB	1,6 GB
CENA	1445	1846	1848	1960	2019	2107

PENTIUM 100, 8 MB RAM, SVGA 1 MB PCI, FDD 3,5", 101 US, mysz, monitor kolor 14"LRNI

HDD	0 MB	635 MB	850 MB	1 GB	1,2 GB	1,6 GB
CENA	1994	2298	2396	2514	2551	2631

DOPŁATY DO:
PENTIUM 120 - 55 zł. PENTIUM 133 - 270 zł.
PENTIUM 150 - 524 zł. PENTIUM 166 - 937 zł.

Do podanych cen należy doliczyć 22% podatku VAT

W rozliczeniu przyjmiemy Wasze komputery PC

MODERNIZACJE

MONTUJEMY CD-ROM'y I KARTY DŹWIĘKOWE

WYKONUJEMY USŁUGI W ZAKRESIE WYMIANY POSZCZEGÓLNYCH PODZESPOŁÓW (PŁYT GŁÓWNYCH, PROCESORÓW, PAMIĘCI RAM, TWARDYCH DYSKÓW itp.)
SKUPUJEMY UŻYWANE ELEMENTY

MOŻESZ UNOWOCZEŚNIĆ SWÓJ KOMPUTER NA RATY

KONSOLE

SONY PLAYSTATION 999,-

SEGA SATURN 999,-

SEGA SATURN + GRA 1198,-

Posiadamy ogromny wybór gier

masz grę, która Ci się znudziła - zadzwoń rozwiążemy Twój problem

NOWOŚCI

CRASH BANDICOT PSX
TEKKEN 2 PSX
TOMB RIDER SATURN
NIGHTS SATURN

W rozliczeniu za konsole przyjmujemy AMIGI

AMIGI

NAJTANIEJ W POLSCE

AMIGA 1200 - 900 zł.
AMIGA 600 - 500 zł.

AMIGA 500 - 400 zł.
AMIGA CD-32 - 400 zł.

SPRZEDAJEMY NA RATY

U NAS KUPISZ NAJKORZYSTNIEJ

SPRZEDAJEMY WYSYŁKOWO

Ceny z dnia 10.11.1996 r.

OD 7.XII.1996r. rusza

NOWA GIEŁDA

gdzie znajdziesz tylko i wyłacznie KONSOLE

oraz wszystko co ich dotyczy

PREZENTACJE
KONSOLE
Pokazy
GRY
MEMORY CARD
JOYPADY
OKABLOWANIE

Zapraszamy do klubu **"STODOŁA"**
w każdą sobotę w godz. 15 - 18
adres: Warszawa ul. Batorego 10

WSTĘP na giełdę **BEZPŁATNY**

Sprzedaż promocyjna kierownic amerykańskiej f-my PLATINUM do SONY PLAYSTATION cena 315,00 zł + VAT

Bezkarność Gwarantowana 4

wyniki ankiety

W SECRET SERVICE 31 ogłosiliśmy największą ankietę w naszej historii, pod tradycyjną nazwą BEZKARNOŚĆ GWARANTOWANA. Zadaliśmy wam w niej mnóstwo pytań, które miały dać odpowiedź: jak wygląda polski rynek gier, kto właściwie gra w gry, jakie komputery są w domach i wiele innych. Odzew przekroczył nasze najśmielsze oczekiwania. Otrzymaliśmy ponad 25 tysięcy wypełnionych papierków. Ankieta zawierała 56 pytań, a więc mieliśmy do opracowania – bagatela – prawie półtora miliona odpowiedzi.

Początkowo sądziliśmy, że wakacje wystarczą, by zebrać do kupy wyniki. Jednak jeszcze we wrześniu wklepywanie danych nie było zakończone. A analiza, zestawienia? To wszystko trwało, bo liczył się każdy głos. Jednak gdy wyniki ujrzały światło dzienne okazało się, że dane te przedstawiają stan z pierwszego kwartału 1996 r., czyli w zasadzie nieaktualne! Jest jednak rozwiązanie – o tym na końcu.

Na początek jednak uwagi. Część ankiet była wypełniona nieczytelnie, bądź niezgodnie z zasadami, co znacznie opóźniało nam pracę – musieliśmy interpretować odpowiedzi. Najczęściej błędy pojawiały się w następujących pytaniach: 2 – brak odpowiedzi (swojego wieku naprawdę nie trzeba się wstydzić); 4 – wielu z was posiadało grubo ponad 100% wolnego czasu; 38 i 41 – krzyżyki zamiast ocen; 39 i 40 – zakreślenie zarówno odpowiedzi „bez znaczenia" jak i innych. Dużo problemów sprawiło też pytanie 56, gdyż niektóre propozycje trzeba było czytać pod szkłem powiększającym. Jednak najzabawniejszy jest fakt, że w odpowiedzi na pytanie 54 SECRET SERVICE dostał kilka zer, które oznaczały, że nasz magazyn nie jest wam znany. Niby nie muszą nas czytać wszyscy, ale skąd w takim razie mieli ankietę?

Z podsumowanie odpowiedzi wynika, że jesteśmy zdecydowanie pismem młodzieżowym – 85% czytelników to uczniowie szkół podstawowych i średnich. Nie jest też chyba niespodziewanym fakt znikomej popularności SECRET SERVICE wśród dziewczyn (5% czytelników), ale odsetek ten rośnie! Dziewczyny, komputer naprawdę nie jest taki straszny jak go malują, a w dodatku nie pije, nie pali i jest na każde wasze pstryknięcie!

Rozkład posiadanych w domach komputerów jest następujący: 72% z was posiada PC (z czego połowa z CD), 26% Amigę, a prawie 20% komputery 8-bitowe (suma wynosi ponad 100%, gdyż niektórzy mają zarówno 8-bitowca jak i Amigę/PC). Wynika z tego, że prawie 20% z was kupując większy komputer nie pozbyło się z domu Spectrum, Atari czy Commodore. Znamy nawet takich, co zostawili sobie Amstrady!

Wśród PC-towców żaden procesor nie ma zdecydowanej przewagi, ale najwięcej głosów uzyskał Pentium i 486DX4 – po około 20% oraz 486DX2 i 386DX – po około 15%. W sumie komputery z procesorem 486 i lepszym posiada 65% PC-towców, ale aż 37% pragnie zmienić procesor na Pentium, a 30% na 486DX4. Jeśli chodzi o pamięć, to 45% posiada 4 MB, a 40% – 8 MB. Jednak aż 55% czytelników chce dokupić następne 4 MB, a 30% – 8 MB.

Dyski twarde o pojemności 250 MB i większej posiada 65%, ale aż 15% ma dyski poniżej 60 MB. Kartę muzyczną ma zaledwie 38% PC-towców, z czego na różne wersje Sound Blastera oraz jego klony przypada 77%, a na GUSa zaledwie 13%, co chyba obala mit niezwykłej popularności tej karty muzycznej.

Wśród Amig zdecydowanym liderem są modele 500/500+ i 600, które posiada 58% Amigowców. Model 1200 posiada 36%, a 2000 i lepszy zaledwie 6% miłośników Amigi. To chyba także obala pewien mit – rządzi(ła) po prostu pięćsetka.

Konsole posiada 20% czytelników, ale brak jest wyraźnego lidera: Pegasusa posiada około 4%, CD32 około 3%, PlayStation około 3%, Jaguara i GameBoya po około 2%, a udział każdej z pozostałych wynosi poniżej 1%.

Wasze ulubione gry to mordobicia (średnia ocen 2,50), strategie (2,38) i wyścigi (2,33). Najmniej popularne są „gierki pod Windows" (1,43), role-playing (1,72) oraz symulatory kosmiczne (1,79). Wynik był do przewidzenia – w końcu Windows ma tylko około 70% czytelników. Sukces mordobić, strategii i wyścigów to zapewne rezultat możliwości rywalizacji z kolegami.

Najczęściej proponowane zmiany w SECRET SERVICE to wyraźne rozgraniczenie na klany (strategie, przygodówki, ...) oraz drukowanie plakatu w każdym numerze. Najwięcej emocji wywołuje Manga Room, który posiada zarówno fanatycznych zwolenników (cały SS dla mangi!) jak i zagorzałych przeciwników (manga do piachu!).

Serdecznie przepraszamy za tak duże opóźnienie w opracowywaniu wyników. Dotknęła nas przysłowiowa klęska urodzaju i musieliśmy sobie z tym jakoś poradzić. Jest oczywiste, że stan na dzisiaj uległ zmianie, np. pojawiła się konsola Saturn, zmalała liczba Amig itp. Postanowiliśmy więc pójść za ciosem i ogłosić drugą ankietę! W styczniu lub lutym opublikujemy uaktualniony kupon do wypełniania. Zdobyliśmy masę doświadczeń, tak więc opracowanie powinno pójść znacznie szybciej. Dopiero zbiorcze porównanie wyników tych dwóch ankiet pozwoli na ocenę rzeczywistych tendencji oraz potwierdzenie bądź podważenie pewnych hipotez. Szykujcie długopisy, bo niedługo drugi Wielki Spis Powszechny!

Teraz jednak najmilsza część ankiety – zwycięzcy! Zgodnie z zapowiedzią, wylosowaliśmy szczęśliwca, który dostanie nagrodę – komputer Pentium 100 w konfiguracji: 16 MB RAM, 1.6 GB HDD, karta graficzna S3 Virge, karta dźwiękowa SB AWE. Jest nim...

Adam Gałek z Dąbrowy Górniczej!

Gratulujemy! Z Adamem skontaktujemy się osobiście w celu uroczystego wręczenia nagrody w redakcji.

Wszystkich zapraszamy natomiast do KOMPENDIUM 2, gdzie znajdować się będą tabelki, wykresy i porównania.

MEGA KONKURS WYŚCIGOWY!

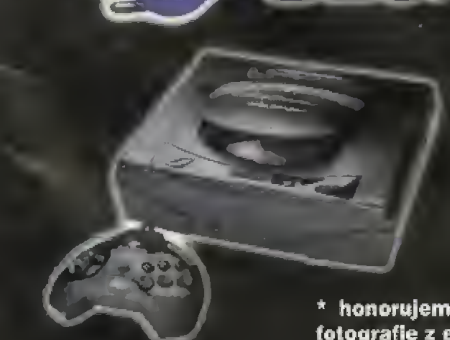
CO ZROBIĆ, BY STANĄĆ DO ELIMINACJI:

1. Podłącz domowy magnetowid do telewizoraz z konsolą SATURN.
2. Wrzuć kompakt z SEGA RALLY do SATURNA.
3. Wybierz Toyotę, trasę Forest i tryb Time Attack.
4. Wciśnij REC-PLAY w magnetowidzie i STARTUJ!!!

A potem przyślij na kasecie wideo zapis swojego najlepszego wyścigu (wystarczy tablica wyników*) pod adresem:

BOBMARK, ul. Smocza 18
Warszawa, tel. (0-22) 38-05-02

SEGA SATURN



Najlepsze czasy uzyskali:
Dariusz Grzyb z Rzeszowa, Bartosz Żulicki z Sianowa i Sebastian Sanocz z Sanoka.

* 30.11.96 zostanie wyłoniony Mistrz Miesiąca.

ZAWODNICY ZAKWALIFIKOWANI DO FINAŁU ZMIERZĄ SIĘ PRZED KAMERAMI TELEWIZJI. GŁÓWNĄ NAGRODĄ JEST PRAWDZIWY SAMOCHÓD!!!

* honorujemy także fotografię z ekranu

SZANOWNY KLIENCIE !

NADSZEDŁ TWÓJ CZAS !

Z okazji zbliżającego się wielkimi krokami Bożego Narodzenia i Nowego 1997 Roku, chcielibyśmy wszystkim naszym aktualnym i przyszłym klientom złożyć najserdeczniejsze życzenia. Radosnych i zdrowych świąt, wymarzonych prezentów na gwiazdkę, a w Nowym Roku samych szczęśliwych dni i pełnych napięcia wieczorów spędzonych przy ukochanych grach.
Mamy nadzieję nieco dopomóc w spełnieniu waszych zachcianek, przygotowujemy dla Was wiele atarakcji na okres świąteczny i początek 1997 roku, w prawie każdym zamówieniu możecie znaleźć niespodziankę. Od nowego roku będziemy także specjalnie wyróżniać i nagradzać naszych najwierniejszych, stałych klientów. Jeżeli jeszcze nie skorzystałeś z naszej oferty, to nadszedł czas !

MIRAGE

MIRAGE SOFTWARE

03-982 Warszawa, Gen.Abrahama 4
tel. 671 7777, fax 671 7622
e-mail: mirage@ikp.atm.com.pl

Wszystkie wymienione programy dostępne także w sprzedaży wysyłkowej. Po przesłaniu koperty - pełna oferta!

PC CD ROM

AIV NETWORKS	ekonomiczna, hit!	115.00
ABSOLUTE ZERO	strzelanina	[illegible]
A.D.2044	przygodowa, Win95, 2CD, PL	115.00
ALONE IN THE DARK	przygodowa	45.00
ALONE IN THE DARK 2	przygodowa	75.00
ALONE IN THE DARK 3	przygodowa	95.00
ALONE TRILOGY	zestaw 3 cz. Alone	170.00
[illegible]	role playing	140.00
ASTERIX	planszowo-przygodowa	130.00
BIG RED RACING	wyścigi, 3D	90.00
[illegible]	strzelanina	140.00
BURIED IN TIME	3CD, przygodowa	120.00
CHAOS CONTROL	strzelanina	[illegible]
[illegible]	strategia, rpg	120.00
CHRONOMASTER	przygodowa	120.00
COMMAND & CONQUER	gra+etapy	175.00
[illegible]	rpg w SVGA po polsku	130.00
ENCORE	3 gry, przygoda, symulacja	[illegible]
[illegible]	3CD, filmowa strzelanina	150.00
EUROFIGHTER 2000	symulacja	180.00
[illegible]	data disk do CIVILIZ. 2	90.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	przygod.	65.00
FLY AND DRIVE	4 super gry	45.00
FOOTBALL LTD	manager piłkarski	150.00
HEIMDALL 2	przygodowa 3D	[illegible]
HEROES OF MIGHT & MAGIC	strategia	140.00
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	sport	[illegible]
ISHAR TRILOGY	3 częsci super rpg	85.00
JOHNNY BAZOOKATONE	zręcznościowa	[illegible]
KOSHAN CONSPIRACY	przygoda	[illegible]
[illegible]	bardzo ładna platformowa	95.00
MARCO POLO	strategia, przygoda	130.00
[illegible]	niezwykłe wyścigi, 2CD	130.00
[illegible]	czołg w akcji, 3D	15.00
MORTAL KOMBAT 2	najbardziej krwawy	[illegible]
NUKE IT	misje Duke Nukem 3D	90.00
OFFENSIVE	strategiczna, II Wojna	130.00
[illegible]	sportowa Atlanta'96.	140.00
OLYMPIC SOCCER	piłka Atlanta'96.	140.00
[illegible]	super przygodówka	140.00
PANDORA DIRECTIVE	super przyg.	160.00
PRISONER OF ICE	przygodowa, hit	115.00
[illegible]	superhit, strzelanina 3D	160.00
RALLY CHAM[illegible]	wyścigi 3D	130.00
RAPTOR	super strzelanina	35.00
[illegible]	rewelacyjna platformówka	66.00
RIDDLE OF MASTER LU	przygodowa	[illegible]
ROAD RASH	wyścigi motocyklowe	140.00
SABRE TEAM	komandosi, strategia	35.00
SCOTTISH OPEN	wirtualny golf	[illegible]
SEA LEGENDS	piraci, handel, strategia	140.00
SECRET OF MONKEY ISLAND	przyg.	35.00
SETTLERS 2	strategia	135.00
SHELLSHOCK	walki czołgiem	[illegible]
SILENT HUNTER	symulator podwodny	140.00
SILENT STEEL	4CD, przygodowa	150.00
SIM ANT/FARM/EARTH/CIT	każda po	45.00
SŁOWNIK JĘZYKA POLSKIEGO PWN		[illegible]
SMOCZE HISTORIE	przygod. po polsku	85.00
[illegible]	multimedia po polsku, HIT	110.00
TEMPEST 2000	super strzelanina	90.00
TERMINAL VELOCITY	strzelanina 3D	35.00
TFX	symulator lotniczy, super cena!	110.00
THUNDERHAWK 2	strzelanina, symulacja	[illegible]
TIME COMMANDO	przygod.-zręcz.	130.00
TIME GATE - KNIGHT CHASE	przygod.	130.00
TACTCOM	dodatki do EF2000	70.00
TOMB RAIDER	przygodowo-zręczn.	140.00
TOP GUN	symulacja	140.00
TOTAL MANIA	strategia, zręcznościowa	130.00
TOUCHE	przyg. muszkieterów, polska	110.00
[illegible] B1	super szybka strzelanina	140.00
UNIVERSE	przygodowa	[illegible]
VIRTUA FIGHTER PC	bijatyka 3D	160.00
WARCRAFT 2	rpg, strategia	140.00
WARCRAFT 2 - EXPANSION DISC	misje	75.00
WETLANDS	super strzelanina	[illegible]
WITCHAVEN	doom fantasy	[illegible]
WITCHAVEN [illegible]	3D, akcja	[illegible]
[illegible]	strzel.	140.00
WORLD RALLY FEVER	wyścigi, manga	120.00
[illegible]	rewelacyjna strategia	120.00
WORMS REINFORCEMENTS	data dysk	65.00
[illegible]	najnowsza wersja	140.00
[illegible]	super strategia, strzelanina	130.00

PC 3.5"

7 DNI 7 NOCY	przygodowa, polska	35.00
BRIDGE CHALLENGER	karciana	95.00
CRAZY CARS 2	wyścigi	17.00
[illegible] 2	superstrategiczna	50.00
EPIC	symulacja kosmiczna	25.00
F-29 RETALIATOR	symulator	35.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	przygod.	70.00
FOOTBALL GLORY	piłka nożna	45.00
FRANKO	nawalanka, hit z Amigi	35.00
[illegible]	strategiczna, polska	35.00
HEIMDALL 2	przygodowa 3D	35.00
INFERNO	symulacyjna kosmiczna	90.00
ISHAR 2	role playing	35.00
ISHAR 3	role playing	40.00
LAMBORGINI	wyścigi 1/2 graczy	35.00
MORTAL KOMBAT 2	najbardziej krwawy	[illegible]
ORTOGRAFIA PRO	edukacyjny	17.00
RAMON'S SPELL	przygodowa	30.00
ROBINSON'S REQUIEM	role playing	50.00
SABRE TEAM	strategia, komandosi	35.00
SCOTTISH OPEN	wirtualny golf	[illegible]
STORM MASTER	strategiczna	25.00
[illegible]	przygodowa, Win3.1/Win95	35.00
TFX	super symulator lotniczy	95.00
THE GAMES	olimpiada	20.00
UNIVERSE	przygodowa	35.00
WORLD RALLY FEVER	wyścigi, manga	90.00
WORMS	strategiczna	95.00

AMIGA

AMERICAN POKER	karciana 18 lat	9.00
BANSHEE	A1200, strzelanina	35.00
BRUTAL FOOTBALL	sportowa	25.00
BURNTIME	strategiczna	35.00
CRAZY CARS 2	wyścigi	[illegible]
CYBERFORCE	przygodowa	25.00
DAN WILDER	przygodowa 3D	20.00
DOMAN	walki barbarzyńców	30.00
DRAGONSTONE	przygodowa, rpg	35.00
[illegible] 2	superstrategiczna	50.00
EPIC	symulator kosmiczny	20.00
F-29 RETALIATOR	symulator	35.00
FLIGHT OF AMAZON QUEEN	przyg.	60.00
FOOTBALL GLORY	piłka nożna	35.00
FRANKO	bijatyka	[illegible]
GATE 2 FREEDOM	przygodowa	25.00
HEIMDALL 2	przygodowa 3D	36.00
[illegible]	przygod. zręcz. 3D	36.00
ISHAR 2	role playing	35.00
ISHAR 3	role playing	40.00
JAGUAR XJ220	wyścigi	20.00
JAMES POND 3	A1200, platformowa	[illegible]
JURAJSKI SEN	platformowa	15.00
LAMBORGHINI	wyścigi 1/2 graczy	35.00
LAST SOLDIER	platformowa	12.00
LEGION	strategiczna, A1200	40.00
MAGICZNA KSIĘGA	przygodowa	20.00
MISTRZ PO[illegible]	manager, 4 dyski	35.00
PECHOWY PREZENT	przygodowa	20.00
PINBALL HAZARD	flipper, 4 stoły	25.00
PINKIE	platformowa	[illegible]
POLE WALKI	strategiczna	20.00
POLTERGEIST	„mówiona" przygodowa	25.00
PROJECT BATTLEFIELD	strzel. 3D	20.00
ROBINSON'S REQUIEM	role playing	45.00
[illegible]	manager zespołu muzycz.	35.00
SABRE TEAM	strategiczna	30.00
SHADOW FIGHTER	nawalanka	45.00
SHAQ FU	nawalanka z Shaq O'Neal'em	45.00
SKELETON KREW	A1200, strzelanina	35.00
SPEEDWAY MANAGER 2	manager	20.00
STARBLADE	przygodowa	20.00
STORM MASTER	strategiczna	25.00
STREET HASSLE	nawalanka	[illegible]
[illegible]	nowa bijatyka	36.00
TAEKWONDO MASTER	bijatyka, A1200	25.00
THE GAMES	olimpiada	[illegible]
TRAPS'N'TREASURES	platformowa	25.00
UNIVERSE	przygodowa	35.00
VITAL LIGHT	zręcznościowa	20.00
WILD CUP SOCCER	sportowa	25.00
WIZKID	platformowa	15.00
WOLFCHILD	platformowa	17.00
[illegible]	strategiczna	90.00
[illegible] dla A1200		

SONY PSX

KONSOLA + KONTROLER + DEMO CD		995.00
DODATKOWY KONTROLER		115.00
... w ofercie także inne akcesoria		
ALIEN TRILOGY	strzelanina 3D	195.00
ALONE IN THE DARK	przygodowa	155.00
BLAM! MACHINEHEAD	strzelanina	180.00
BUST A MOVE 2	logiczno-zręczn.	175.00
DESTRUCTION DERBY	wyścigi	185.00
ESPN EXTREME GAMES	sportowa	[illegible]
FIRESTORM	symulator helikoptera	180.00
JUMPING FLASH	platformowa	165.00
KRAZY IVAN	bijatyka	165.00
LOADED	super strzelanina	190.00
LONE SOLDIER	przygodowo-zręczn.	195.00
MORTAL KOMBAT 3	walki karate	195.00
NBA LIVE'96	koszykówka 3D	190.00
OLYMPIC GAMES	Atlanta 96	180.00
OLYMPIC SOCCER	super piłka nożna	180.00
PRIMAL RAGE	walki dinozaurów	195.00
[illegible]	horror, przygoda	195.00
RIDGE RACER	samochodowa	195.00
SHELLSHOCK	symulator czołgu	180.00
STRIKER '96	piłka nożna	150.00
TOSHINDEN BATTLE ARENA		175.00
TOTAL NBA '96	koszykówka	195.00
VIRTUAL GOLF	super przyjazny golf	180.00
WIPEOUT	super szybka strzelanina	185.00

SEGA SATURN

KONSOLA + KONTROLER + DEMO		995.00
KONSOLA + KONTROLER + 1 GRA		1195.00
DODATKOWY KONTROLER		115.00
... w ofercie także inne akcesoria		
ALIEN TRILOGY	przygod.-zręczn.	215.00
CLOCKWORK KNIGHT 2	platformowa	195.00
DESTRUCTION DERBY	wyścigi	215.00
GUN GRIFFON	symulator robota	215.00
LOADED	super strzelanina 1/2 osoby	215.00
N[illegible]	największy przebój na Segę	235.00
PANZER DRAGOON ZWEI	strzelanina	235.00
SHELLSHOCK	czołg, strzelanina	[illegible]
SEGA RALLY	wyścigi samochodowe	235.00
SHINOBI X	walki ninja	195.00
TRUE PINBALL	flipper 3D	215.00
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	walki	215.00
[illegible]UA COP + PISTOLET	strzelanina	335.00
VIRTUA FIGHTER REMIX	bijatyka, 2CD	[illegible]
VIRTUA FIGHTER 2	super bijatyka 3D	235.00
VIRTUA RACING	wyścigi, super cena	135.00

GAME BOY

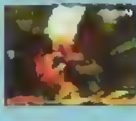
KONSOLA	ręczna konsola do gier	195.00
ADVENTURES OF LOLO	przygodowa	80.00
ALLADYN	platformowa, Disney	120.00
ALLEYWAY	zręcznościowa	60.00
ASTERIX & OBELIX	platformowa	130.00
DONKEY KONG LAND	zręcznościowa	95.00
DOUBLE DRAGON	bijatyka	70.00
JUNGLE BOOK	przygodowa	120.00
LION KING	platformowa, Disney	130.00
MICKEY DANGEROUS	zręcznościowa	100.00
[illegible]	super zręcznościowa	125.00
SUPER MARIO LAND 2	platformowa	95.00
TENNIS	sportowa symulacja	50.00

JAGUAR

NAPĘD CD-ROM + 4 CD RO[illegible]		595.00
ATARI CARTS	wyścigi gokartów	115.00
BATTLEMORPH - CD	strzelanina	180.00
FEVER PITCH SOCCER	piłka nożna	115.00
HIGHLANDER - CD	zręczn.-przyg.	180.00
KASUMI NINJA	super bijatyka	100.00
MISSLE COMMAND 3D	strzelanina	115.00
MYST - CD	przygodowa, hit !	180.00
NBA JAM T.E.	super koszykówka	150.00
POWER DRIVE RALLY	auto wyścigi	[illegible]
[illegible]	wyścigi motorów	100.00
SUPERCROSS 3D	wyścigi enduro	115.00

MIRAGE NEWS

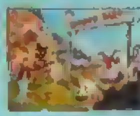
W okresie gwiazdkowym pojawi się wiele znakomitych programów, normalny użytkownik komputera błądzi wśród nadmiaru atakujących go grafiką i dźwiękiem atrakcji. My chcielibyśmy zwrócić uwagę na kilka naprawdę interesujących pozycji, które już są lub za chwilę powinny znaleźć się w sklepach i mogą być dla każdego radosnym podarkiem pod choinkę !!!



TUNNEL B1, [illegible] pokazano TB1 [illegible] szybkość taką szybk[illegible] anima[illegible] niezwykły wydał [illegible] Od tamtego dnia wszys[illegible] [illegible] gier

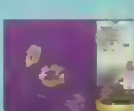
TOMB RAIDER, gra okrzyknięta przebojem roku, jeszcze przed premierą w sklepach. Jakość grafiki i animacji przewyższa wszystko co do tej pory się ukazało. scenariusz i fabuła fascynują już wszystkich. Nie oderwiesz oczu !!!

BLAM! MACHINEHEAD, nawet nie wiesz co Cię czeka, uruchom i poprowadź pociąg, spal oko na niebie, znajdź tajnego agenta, zniszcz reaktor nuklearny. Biegaj o litość kiedy staniesz oko w oko z matką przedstawienia. GO !



ORIONBURGER, gra przygodowa [illegible] ukaże się w oryginalnej [illegible] zwariowanych [illegible] grafika, olbrzymia ilość zagadek [illegible] rozwią[illegible] [illegible] gagi, dowcipy. YE[illegible]

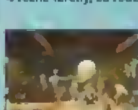
SUPER EUROFIGHTER 2000, Wydawało się, że DID po wydaniu EF2000 nie może już niczym zaskoczyć, tym czasem nowa wersja symulatora to nie tylko procedury dla WIN95, ale także lepsza grafika, szybkość i wiele innych dodatków



WOODEN SHIPS & IRON MEN, Avalon Hill to legenda gier strategicznych, najlepsze scenariusze, najlepsze wykonanie, najlepsza strategia przeciwników. Tym razem otrzymujesz znakomitą, perfekcyjnie wykonaną strategiczną grę morską.

ERASER TURNABOUT, [illegible] Arnoldem Schwarzenegg[illegible] W grze [illegible]

TOTAL MANIA, musisz przejąć kontrolę nad armią cyborgów, używając najnowszych rozwiązań technologicznych w dziedzinie broni, wyszukanej strategii i własnej sprawności fizycznej. 20 misji, 4 różne tereny, 65 rodzajów przeciwników !



WŁADCA WYMIARÓW, pod tym tytułem ukaże się wspaniała gra przygodowa całkowicie po polsku, 2CD ręcznie rysowanej grafiki, super filmy, zawodowi aktorzy, znakomity scenariusz. Tytuł oryginału "Master of Dimension"

METAL RAGE, [illegible]

CHAOS OVERLORDS - jedna z najlepszych strategii
EVOLUTION - nowe scenariusze i dodatki do CIVILIZATION 2
TACTCOM - super dodatki do słynnego EF2000
TOTAL WAR - nowe misje i scenariusze do WARCRAFT 2
VIRTUA FIGHTER - wersja PC słynnej bijatyki z SATURNa
WORMS UNITED - najnowsza wersja przeboju 1996 roku

... oczywiście wiele innych wspaniałych programów !

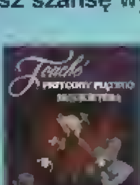
PROMOCJA !

Kupując jedną z wymienionych gier i przesyłając odpowiedni kupon do 31.01.97.
Masz szansę wygrać SONY PLAYSTATION

SMURFY

DEUS

SMOCZE HISTORIE



TOUCHE

Wszystkie cztery programy są w polskich wersjach językowych. SMURFY - to pierwsza w Polsce profesjonalnie zlokalizowana gra. Polska premiera DEUSA odbyła się prawie na miesiąc przed światową. SMOCZE HISTORIE - to jedna z najsympatyczniejszych przygodówek. TOUCHE - lokalizacja nadała tej jednej z najdłuższych gier nowy wymiar.

Aloha! Internet!

Najkrótszy przewodnik po Internecie

„Koń jaki jest każdy widzi" – to hasło znawców, którzy nie mają cierpliwości dla laików. Gdy startowała ALOHA zakładałem, że wszyscy wiedzą o co chodzi. Jak ktoś wie to rozumie. Już teraz można spokojnie powiedzieć, że popularność Internetu nie zawęzi się do grona komputerowych zapaleńców. Dlatego dzisiejszy odcinek dedykuję wszystkim, którzy dostępu do I-netu jeszcze nie mają i zastanawiają się czy w ogóle warto się w to bawić.

ZARZUCAMY SIECI

Usługi internetowe należy podzielić na trzy grupy:

– usługi pozwalające na komunikowanie się dwóch lub więcej osób (e-mail, news, IRC).

– usługi pozwalające na przesyłanie plików (FTP, WWW, Gopher).

– usługi umożliwiające zdalną pracę na innym komputerze (telnet).

Ta, na poczekaniu wymyślona klasyfikacja obejmuje oczywiście tylko najbardziej rozpowszechnione usługi. Gdzie zaliczyć np. MUD-a czy KALI? Internet to wciąż młoda dziedzina i trudno powiedzieć czym zaskoczy nas w przyszłości.

E-MAIL

Poczta elektroniczna to dość oczywista usługa i chyba najbardziej znana poza gronem Internautów. Za jej pomocą można wymieniać wiadomości z ludźmi z całego świata. Użytkownik sieci ma swój unikalny adres (np. secserv@polbox.com.pl) złożony z dowolnie wybranego przedrostka (np. secserv, kowalski, jadwisia), znaku @ oraz nazwy serwera, na którym znajduje się skrzynka pocztowa (w naszym przypadku polbox.com.pl). Oczywiście, żeby z kimś korespondować trzeba znać jego adres. Dobrym miejscem do zapoznania ludzi są listy dyskusyjne i newsy. Warto powiedzieć, że poprzez e-mail można przesyłać nie tylko listy (teksty) ale także pliki binarne (obrazki, programy), po prostu dołączając taki plik do listu. Programów do obsługi poczty jest bardzo dużo, jedne z popularniejszych to np. EUDORA, PMAIL czy PRONTO.

Poprzez e-mail mamy dostęp do specjalnych skrzynek kontaktowych (tzw. listy dyskusyjne) dla ludzi zainteresowanych jakimś konkretnym tematem. Listy wysyłane pod adresem takiej skrzynki są następnie rozsyłane do wszystkich jej uczestników. Listy dyskusyjne nie są przy tym zorganizowane raz na zawsze, przy braku zainteresowania ulegają likwidacji a w ich miejsce powstają nowe, poświęcone innym tematom. Warunkiem jest tylko zgłoszenie się odpowiedniej liczby osób.

NEWS

Wiadomości (News) – jedna z podsieci Internetu, sieć USENET udostępnia inną możliwość wymiany informacji, działającą na odwrotnej do list dyskusyjnych zasadzie. O ile listy dyskusyjne rozsyłają wiadomości do swoich członków, o tyle grupy newsowe USENET są miejscami gdzie korespondenci zostawiają swoje wiadomości. NEWS zostały już obszernie opisane w SS'39 więc w tym miejscu nie będę się już nad nimi rozwodził. Najpopularniejszym (i chyba najlepszym) programem do obsługi news'ów jest FREE AGENT.

Przy okazji zagadka dla spostrzegawczych: z czego korzystał Tom Cruise w „Mission Impossible" szukając Hioba? Z poczty czy newsów?

IRC

Makabryczny pożeracz czasu. IRC (International Relay Chat) to program umożliwiający pogawędki z dużą liczbą ludzi z całego świata. Większość rozmówców to studenci, którzy nie mają nic do roboty (lub ochoty do roboty) w danym momencie. IRC postrzegana jest przez administratorów serwerów dość negatywnie, jako że zużywa bardzo dużo zasobów komputera.

FTP

Wymiana informacji to tylko jeden z aspektów Internetu. Innym jest przesyłanie plików danych. FTP (ang. File Transfer Protokol) jest usługą właśnie do tego służącą. W przeciwieństwie do listów czy newsów, które przecież musi ktoś nam wysłać, wykorzystując FTP możemy sami wybierać i ściągać do własnego komputera interesujące nas materiały. Wiele firm udostępnia na swoich serwerach biblioteki plików możliwych do ściągnięcia za pośrednictwem FTP. Mogą to być opracowania naukowe, zdjęcia, materiały prasowe, programy shareware itd. itp. Coraz częściej producenci gier udostępniają też na swoich serwerach wersje demo nowych produktów, oraz rozmaite fixy i upgrade'y starych. Istnieje bardzo wiele programów do FTP, o nazwach zawierających ten właśnie skrót, np. WS_FTP.

GOPHER

Gopher (po polsku świstak) jest jednym z rozwiązań największego problemu sieci Internet – olbrzymiej, wprost niemożliwej do przejrzenia ilości informacji. System Gopher udostępnia użytkownikowi hierarchiczne menu, po którym można się łatwo i prosto poruszać. Elementami menu mogą być katalogi, pliki czy też narzędzia do ich wyszukiwania. Jednym z takich narzędzi jest baza danych Veronica, umożliwiająca wygodne poszukiwanie interesujących nas tematów na kilku tysiącach serwerów Gophera na świecie. Okres świetności Gophera już przeminął, jednak ma on przewagę nad WWW w szybkości działania – nie ma tu tej całej masy grafiki jaką trzeba ściągać korzystając ze stron WWW.

WWW

WWW (World Wide Web, lub w skrócie Web) to następny krok w kierunku łatwego i szybkiego wyszukiwania informacji. Web oparty jest o metodę prezentacji danych zwaną hypertext, pozwalającą mieszać tekst z grafiką i dźwiękiem oraz umieszczać powiązania (ang. link) z innymi tekstami. WWW udostępnia wiele narzędzi do przeszukiwania sieci, takich jak WebCrawler czy Lycos. Dwa najpopularniejsze programy do obsługi WWW to Netscape Navigator oraz Internet Explorer. O ile pierwszy ma za sobą dłuższą historię i wiernych użytkowników to drugi opiera się na Windows'95 i sile Microsoftu. Przeglądarki do WWW są na tyle uniwersalne, że umożliwiają także ściąganie plików, nadawanie listów lub news'ów. W przeciwieństwie do FTP każdy ściągany plik trzeba wywołać pojedynczo (nie można zaznaczyć grupy), co jest nieco uciążliwe. Można natomiast ściągać kilka plików równocześnie (z różnych miejsc!) tak jak w Gopherze.

TELNET

W praktyce amatora usługa już nie używana. Umożliwiała podłączenie się do innego komputera i pracę na nim (w systemie unix, ale także do zdalnego zalogowania się do BBS-u). Telnet może służyć do wywołania IRC, Gophera czy Archiego (program do wyszukiwania pliku o konkretnej nazwie), jeśli nie masz takiego oprogramowania u siebie.

Witia Krugłoj

WARSZAWA
ul. Bracka 4
tel/fax 625-40-09
tel/fax 625-70-70

FOR 1989 MAT

POZNAŃ
ul. Piekary 17
tel/fax 52-42-23

KIELCE ul. Sienkiewicza 78
pok. 348 tel/fax 66-27-37

LUBLIN ul. T. Zana 38A
pok.201 tel/fax 55-81-11

ŁÓDŹ ul. Piotrkowska 270
pok.904 tel/fax 81-89-72

RADOM ul.ŻEROMSKIEGO 18
tel/fax 63-31-94

* KONFIGURACJE NA ŻYCZENIE * RATY BEZ PROWIZJI *

* BEZPŁATNE MODERNIZACJE I SERWIS GWARANCYJNY *

MONITORY

"ARCUS"/"MITSU"
SVGAm 14" - 249
"BRIDGE"
SVGAc NI/LR 14" - 713
SVGAc NI/LR 15" - 978
SVGAc NI/LR 17"-1733
"DAEWOO"
SVGAc NI/LR 14" - 753
SVGAc NI/LR 15" -1001
SVGAc NI/LR 17" -1789
"PHILIPS"
SVGAc NI/LR 15"-1322
SVGAc NI/LR 17"-2643
SVGAc NI/LR 20"-3936

GRAFIKA

"TRIDENT"
SVGA 512KB ISA T9000 - 79
"S3"
SVGA 1MB PCI 764 V+ - 132
"VIRGE 3D"
SVGA 2MB PCI - 238
SVGA 2/4MB STEALTH -340
"MIRO"
SVGA 2MB PCI V-RAM - 702
SVGA 4MB PCI V-RAM -1227

PŁYTY

Z PROCESOREM

486DX4-100 - 343
5x86-133 - 354
AMD K5-75 - 472
AMD K5-90 - 510
AMD K5-100 - 579
PENTIUM 100 - 745
PENTIUM 120 - 835
PENTIUM 133 - 964
PENTIUM 150 -1154
PENTIUM 166 -1435

PAMIĘCI

SIMM 1MB (8bit) - 32
SIMM 4MB (32bit) - 59
SIMM 8MB (32bit) - 107
SIMM 8MB (32bit) EDO - 112
SIMM 16MB (32bit) - 299
SIMM 16MB (32bit) EDO- 311
SIMM 32MB (32bit) EDO- 662
SOYO 1MB (VGA) - 41

OBUDOWY

"DESKTOP"
STANDARD - 89
LUX - 205
"MINI TOWER"
STANDARD - 88
LUX - 199
"MIDI TOWER"
STANDARD - 121
LUX - 235
"BIG TOWER"
STANDARD - 169
LUX - 271

DYSKI

"CONNER"/"SEAGATE"
850 MB IDE - 426
1.2 GB IDE - 592
1.6 GB IDE - 644
2.1 GB IDE - 805
"CONNER"/"SEAGATE"
850 MB IDE - 466
1.2 GB IDE - 592
1.6 GB IDE - 670
2.1 GB IDE - 805
2.5 GB IDE - 949

STACJE

FDD 1.44MB NEC - 66
ZIP zewnętrzna - 564
ZIP wewnętrzna - 507

MULTIMEDIA

CD-ROM
MITSUMI 8speed - 352
KARTA MUZYCZNA
SHUTTLE 48 PLUS - 106
BLASTER 16 PnP - 311
BLASTER 32 PnP - 437
BLASTER AWE 32 - 633
GŁOŚNIKI I MIKROFONY
SSCREEN BEAT 5W - 30
SW-10 80W - 98
ENCORE P201 25W - 72
ENCORE P401 100W- 98
ENCORE P120 120W-115
TARGET CPT 2GX - 16
TARGET CPT 3GX - 10

SKANERY

HP 4P - 1681

UPS

"APC"
BACK 250VA - 367
BACK 400VA - 556
BACK 600VA - 717
"FISKARS"
250 VA - 311
400 VA - 506
600 VA - 646

SIEĆ

KARTY
COMPEX ISA combo - 84
COMPEX PCI combo - 89
ELEMENTY
kabel RG-58 (mb) - 1.3
gniazdo BNC - 3
wtyk BNC - 2
złącze BNC - 2
złącze T-BNC - 3
opornik BNC 50Ohm - 2

AKCESORIA

PRZEŁĄCZNIKI
drukarkowy 2x1 man.- 19
drukarkowy 4x1 man.- 33
drukarkowy 4x1 auto - 71
KABLE
CENTRONICS 1.8m - 5
CENTRONICS 5.0m - 12
RS Null Modem - 6
RS m/m 1.8m - 6
RS m/m 3.0m - 8
RS m/m 5.0m - 12
RS m/m 10m - 26
RS m/ż 1.8m - 6
RS m/ż 5.0m - 14
RS m/ż 7.5m - 21
RS ż/ż 1.8m - 8
przedłużacz VGA - 7
przedłużacz myszy - 6
przedłużacz klawiatury-6

PROGRAMY

Norton Commander - 92
OFFICE ProWIN'95-1320

KOMPUTERY

FDD 1.44MB,kontroler EIDE PCI,SVGA 1MB PCI,monitor 14",klawiatura WIN'95,MiniTower

CPU / MONITOR / HDD	486 - 4MB DX4-100MHz		5x86-4MB AMD-133MHz		AMD K5 - 8 MB RAM 75 MHz		90 MHz		100 MHz		PENTIUM - 8 MB RAM 133MHz		166 MHz	
	MONO	NI/LR	MONO	NI/LR	MONO	NI/LR	MONO	NI/LR	MONO	NI/LR	MONO	NI/LR	MONO	NI/LR
0	967	1431	978	1443	1153	1617	1191	1655	1260	1724	1645	2109	2116	2581
850	1393	1857	1404	1869	1579	2043	1617	2081	1686	2150	2071	2535	2542	3007
1200	1559	2023	1570	2035	1745	2209	1783	2247	1852	2316	2237	2701	2708	3173
2100	1772	2236	1783	2248	1958	2422	1996	2460	2065	2529	2450	2914	2921	3386
2500	1916	2380	1927	2392	2102	2566	2140	2604	2209	2673	2594	3058	3065	3530

Ceny w nowych złotych bez podatku VAT wg. cennika 96.11.06

DRUKARKI

HP
DJ340 (atram., 600dpi, 48KB, KolorKIT) - 833
DJ400 (atram., 600dpi, 16KB, KolorKIT) - 641
DJ690c (atrament, 600dpi, 512KB, kolor) - 977
DJ820c (atrament, 600dpi, 128KB, kolor) - 1244
DJ870 (atram., 600dpi, 512KB, kolor) - 1547
LJ5L (laser, 600dpi, 1MB+MET, 4str/min) - 1466
LJ6P (laser, 600dpi, 2MB+MET, 8str/min) - 2509
LJ6MP (laser, 600dpi, 3MB+MET, PostScript)- 3103

PANASONIC
KXP1150 (9 igieł, 10", 4KB, 240zn/s) - 422
KXP3696 (9 igieł, 15", 32KB, 360zn/s) - 1211
KXP2130 (24 igły, 10", 14KB, 250zn/s) - 475
KXP6100 (laser, 256KB, 300dpi, 6str/min) - 956
KXP6500 (laser, 512KB, 600dpi, 6str/min) - 1266

OKI
320 (9 igieł, 10", 32KB, 360zn/s, PL) - 1074
321 (9 igieł, 15", 32KB, 360zn/s, PL) - 1202
4W (laser, 128KB, 300dpi, 4str/min, PL) - 882

Papier, tusze, tonery i taśmy do w/w drukarek

UFO GAMES

ul.Stanisławowska1/23
05-300 Mińsk Maz.
tel./fax (0-256)25-58
(8.00-13.00 21.00-23.00)
tel. (0-256)53-46 (18.00-21.00)

Sprzedaż wysyłkowa
Gier i konsol:

SONY PLAYSTATION 998,-

Ponad 100 tytułów w cenach 159-219,-

Nowości:
A IV Evolution Global
Burning Road
Blanzing Dragons
Crash Bandicoot
Destruction Derby 2
Final Doom
Resident Evil
Tekken 2
Tunnel B1 Vipeout 2097

& SEGA SATURN 998.-

Ponad 100 tytułów w cenach 139-219.-

Alien Trilogi
Guardian Heros
Nights
Need For Speed
Panzer Dragon Zwei
Tomb Raider
Virtua Cop
Virtua Fighter 2
...i wiele innych!!!

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem.
W sprzedaży wysyłkowej posiadamy pełen asortyment akcesoriów do konsol.

UWAGA:

Tylko w grudniu specjalna, świąteczna oferta cenowa.

Szczegółowych informacji udzielamy telefonicznie

ATRAKCYJNE RABATY
NAJNIŻSZE CENY!!!

Firma Wysyłkowa

Wirtualny Świat

Skrytka Pocztowa 25, 00-956 Warszawa 10
tel. (0-22) 25-81-71

Składa najserdeczniejsze życzenia Świąteczne i Noworoczne

Kupując u nas zyskujesz potrójnie:
– Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu
– Program otrzymujesz najpóźniej w **5 dni** od złożenia zamówienia.
– Kupujesz najtaniej!

Porównaj nasze ceny z konkurencją, oto fragment naszej oferty:

Smurfy „Smurfoteletransporter“ (całkowicie po polsku)	110,-
Syndicate Wars	121,-
Broken Sword	148,-
Megapack 6	145,-
Shattered Steel	128,-

Już wkrótce po najniższej cenie w kraju:
Fifa 97
Discworld 2
Comand & Conquer: Red Alert

SONY PLAYSTATION:

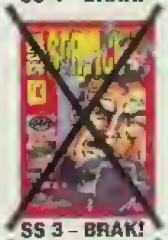
Crash Bandicoot	205,-
Tomb Raider	195,-
Tekken 2	205,-

Aby dowiedzieć się o najnowszych programach sprzedawanych przez naszą firmę – sprawdź stronę nr 386 w Telegazecie

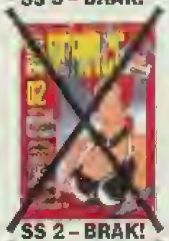
Zadzwoń lub napisz i zamów naszą pełną ofertę.
To nic nie kosztuje!

cena zawiera podatek VAT
płatność przy odbiorze przesyłki

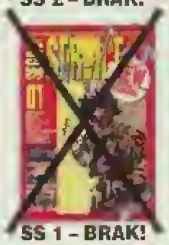
SS 4 – BRAK! SS 5 – BRAK! SS 6 – 1,- zł SS 7 – 1,- zł SS 8 – 1,20 zł SS 9 – 1,20 zł SS10 – 1,20 zł SS11 – BRAK! SS12 – 1,20 zł



SS 3 – BRAK!



SS 2 – BRAK!



SS 1 – BRAK!

ZASADY PRENUMERATY

SECRET SERVICE można zaprenumerować w jednym z dwóch specjalnych wariantów świątecznych:

Wariant 1:
6 x SECRET SERVICE +
6 x SECRET SERVICE CD
Zamawiając prenumeratę w grudniu płaci się za każdą płytkę tylko 12,90 (35% taniej!), a więc za prenumeratę tylko 99 zł (12,90 + 3,60 = 16,50 razy 6 miesięcy = 99,- zł).

Wariant 2:
12 x SECRET SERVICE
Zamawiając prenumeratę w grudniu płaci się za jeden numer tylko 3,25 zł (3,25 razy 12 miesięcy = 39,- zł).

Wszystkie ceny dotyczące prenumeraty zawierają koszty przesyłki pocztowej.

Wpłat należy dokonywać na „czerwonych przekazach pocztowych", dostępnych w każdym urzędzie pocztowym. Na odwrocie, w miejscu „na korespondencję" (środkowy odcinek) prosimy wkleić wycięty z czasopisma kupon. Przekaz oraz kupon należy starannie wypełnić WIELKIMI LITERAMI (jak na załączonym przykładzie). Pozwoli nam to uniknąć pomyłek przy wprowadzaniu danych do komputera. Podanie niepełnych danych, jak również bazgranie i skróty nazw mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

TANIEJ!!! 35% TYLKO W GRUDNIU

PRENUMERATA

Prenumerata jest wysylana przed dostarczeniem numeru do kiosków.

Wszelkie pytania i reklamacje są przyjmowane pod numerem telefonu (0-22) 624-91-47 w dni powszednie w godz. 9⁰⁰–16⁰⁰. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

Aby rozpocząć prenumeratę od stycznia, należy dokonać wpłaty do 20 grudnia! Po tym terminie zamówienia przechodzą na następny miesiąc. Decyduje data stempla pocztowego.

Płyty CD są także dostępne w wyznaczonych punktach sprzedaży na terenie całego kraju. Lista sklepów na str. 14.

KUPON ZAMÓWIENIA. ORYGINAŁ

LUB XERO PORZĄDNIE PRZYKLEIĆ DO PRZEKAZU!

Uważnie wypełnić - odcinek dla redakcji

ARCHIWALIA Kupon ważny do dnia 20.12.96 r.

Zamawiam następujące numery archiwalne:

pakiet 100% jeb

6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39

Kompendium Wiedzy 1

Prosimy zaznaczyć krzyżykiem zamawiane numery.

Numer prenumeratora: wpisać numer z wysyłki zaznaczyć właściwe

(dotyczy osób, które mają lub miały już wcześniej prenumeratę)

PRENUMERATA

Prosimy zaznaczyć krzyżykiem z lewej strony:

Wariant świąteczny 1: 6 miesięcy SECRET SERVICE + SSCD

Wariant świąteczny 2: 12 miesięcy SECRET SERVICE

konieczny wariantu prenumeraty dobrzy zamówienie.

W przypadku zamawiania większej niż jednej prenumeraty na raz, prosimy wpisać ilość:

CENY PRENUMERATY:

Z okazji świąt przygotowaliśmy specjalną ofertę cenową! Decydujcie się szybko, bo oferta aktualna jest tylko do 20 grudnia!

Wariant świąteczny 1:
6 wydań
SECRET SERVICE + SS CD **99,- zł**

Wariant świąteczny 2:
12 wydań
SECRET SERVICE **39,- zł**

UWAGA! KAŻDY PRENUMERATOR MOŻE WYGRAĆ KONSOLĘ!

Każdy, kto zamówi prenumeratę SECRET SERVICE w grudniu, styczniu lub lutym, automatycznie staje do konkursu o główną nagrodę miesiąca: superkonsolę PlayStation lub Saturn (do wyboru). Konsole będą losowane co miesiąc. Oprócz głównej nagrody, wśród prenumeratorów będziemy losować po dziesięć oryginalnych gier, zależnie od posiadanej platformy:

PC, Amiga, PSX, Saturn, MegaDrive, SNES, GameBoy

Prosimy o podawanie rodzaju komputera/konsoli na zamówieniu!

Uwaga! Szansa zwycięstwa jest wyjątkowo duża!

SS13 – 1,20 zł

SS14 – 1,20 zł

SS15 – 1,20 zł

SS16 – 1,60 zł

SS17 – 1,60 zł

SS18 – BRAK!

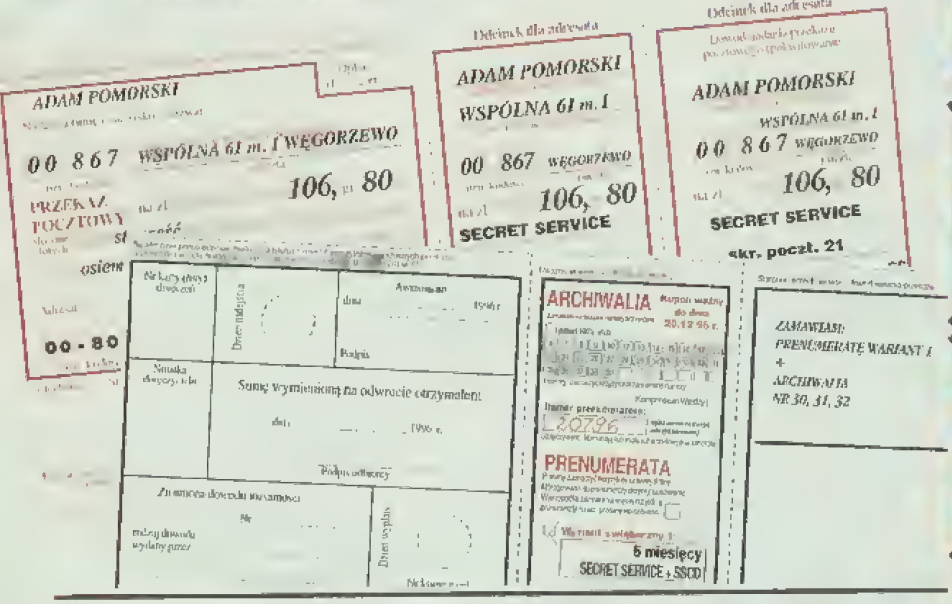
SS19 – BRAK!

Przekazy prosimy kierować pod adresem:

SECRET SERVICE

00-800 Warszawa 66, skr. poczt. 21

Wesołych Świąt!



SS20 – 1,60 zł

SS21 – BRAK!

SS22 – BRAK!

ARCHIWALIA

Aby dokonać zamówienia na numery archiwalne, należy na kuponie oznaczyć krzyżykiem zamawiane numery SS (ewentualnie Kompendium Wiedzy 1). Następnie, korzystając z zamieszczonych cen, dokładnie wyliczyć należną kwotę. KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI wg tabelki. Wyliczoną kwotę wpisać na przedniej stronie przekazu. Tak wypełniony przekaz z przyklejonym kuponem wysłać pod adresem redakcji wpisując WIELKIMI LITERAMI na wszystkich trzech częściach swój dokładny adres z kodem pocztowym, ulicą i numerami domu oraz mieszkania.

Brak w danych zamawiającego, złe obliczenie kwoty, bazgranie mogą być przyczyną kłopotów w realizacji zamówienia lub je uniemożliwić.

KONIECZNIE DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI POCZTOWEJ!

od 1 do 2 szt. – 1,-	od 9 do 13 szt. – 1,80
od 3 do 4 szt. – 1,20	od 14 do 18 szt. – 2,60
od 5 do 8 szt. – 1,50	powyżej 18 szt. – 5,20

Wszelkie pytania i reklamacje przyjmowane są telefonicznie w dni powszednie, pod numerem telefonu (0-22) 624-91-47 w godz. 9^{00}–16^{00}. Redakcja uwzględnia reklamacje zgłoszone nie później niż 60 dni od daty zamówienia.

UWAGA! Możliwe jest również zakupienie archiwaliów osobiście! Punkty prowadzące stałą sprzedaż:

KIOSK „U SZCZEPCIA”	WAREZ
Warszawa	Kraków
ul. Żelazna 69a	ul. Karmelicka 32a

OFERTA SPECJALNA!

PAKIET 100% (numery od 6 do 35 bez 11, 18, 19, 21, 22)

40,- zł + 5,20 zł koszty przesyłki = 45,20 zł

KOMPENDIUM WIEDZY 1:

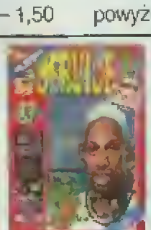
9,90 + 2,- zł = 11,90 zł

SS23 – 1,80 zł

SS24 – 1,80 zł

SS25 – 1,80 zł

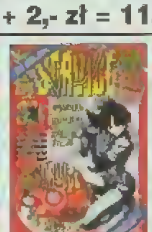
SS26 – 1,80 zł



SS27 – 1,80 zł

SS28 – 1,80 zł

SS29 – 2,20 zł



SS30 – 2,20 zł

SS31 – 2,20 zł

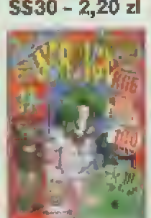
SS32 – 2,20 zł

SS33 – 2,20 zł

SS34 – 2,20 zł

SS35 – 2,20 zł

SS36 – 2,20 zł



SS37 – 2,20 zł

SS38 – 3,00 zł

SS39 – 3,00 zł

Sprzedaż Wysyłkowa Gier Komputerowych TOMsoft

Termin realizacji: TYLKO 5 DNI !!!

ul. Krzywa 4, 05-077 Wesoła k/Warszawy, telfax (0-22)7731982, tel. (0-90)297165

OKAZJA ! Czynne 7 dni w tygodniu. Niskie Ceny

PRZEDSTAWIAMY FRAGMENT NASZEJ OFERTY:

IBM PC	Ceny w zł
Battle Isle	28,00
Dune II	53,00
Franko	37,00
Ishar III	44,00
Liga Polska Manager '95	37,00
Megalomania	28,00
Michael Jordan In Flight	24,00
Polanie	53,00
Privateer	28,00
Skaut Kwatermaster	43,00
Speedway Manager '96	36,00
Svirus	40,00
Tom & Ghost	28,00
Ultimate Soccer Manager	77,00
Worms	110,00

IBM PC-CD ROM	
Abuse	36,00
AH-64 D Longbow	139,00
Albion	131,00
A.D. 2044	115,00
Azrael's Tear	138,00
Battlegrounds Waterloo	115,00
Betrayal Atlantart	tel.
Big Red Racing	87,00
Chaos Overlords	122,00
Command & Conquer: Red Alert	tel.
Crusader No Regrate	127,00
Cywilizacja II	127,00
Delicon 5	173,00
Detus	128,00
Duke Nukem 3D	127,00
Earthsiege 2	127,00
Encyklopedia Przynody	86,00
Elder Scrol: Tagor Fat	tel.
Evolution - mapy do Cywilizacja II	93,00
Fire Figrd	127,00
Gender Wars	140,00
Genewars	127,00
Grand Prix 2 Formula 1	127,00
Historia Świata	86,00
Kick Off '96	127,00
Lighthouse	127,00
Megapack VI	151,00
Megarace II	127,00
Metal Rage	122,00
Nuke II	93,00
Olympic Soccer - ATLANTA '96	138,00
Olympic Games - ATLANTA '96	138,00
Pandora Directive-Under a Kill. Moon II	147,00
Privater II - Darkening	tel.
Quake	157,00
Rayman	87,00
Ripper	139,00
Settlers II	131,00
Shadows Over Riva	tel.
Shellshock	87,00
Silent Hunter	140,00
Silent Thunder	127,00
Słownik J. Polskiego PWN	131,00
Smurfs - pol. wer.	112,00
Space Bugs	36,00
Speed Haste	49,00
Spycraft	152,00
Space Hulk II	127,00
Storm	139,00
Striker 96	112,00
Syndicate Wars	127,00
The 'D'	149,00
This Means War	36,00
Thunderhawk II - Firestorm	87,00
Time Commando	127,00
Toshiden	tel.
Total Mania	132,00
Touche-Adventures of D-5th Muscoteers	98,00
Urban Runner	139,00
Zwierzaki	77,00
Z	127,00

AMIGA	
Bez Kompromisu	38,00
Dune II	53,00
Heliosfera	30,00
Intercalaris	38,00
Ishar III	41,00
Killing Grounds AGA	87,00
Liga Polska Manager '96	37,00
Mistrz Polski '96	37,00
Primal Rage (A1200)	87,00
Rajd przez Polskę	30,00
Sensible World of Soccer 95/96	81,00
Soccer Stars '96	87,00
Tyrian	38,00
Worms	99,00

Posiadamy w sprzedaży:
SONY PlayStation
SEGA Saturn
w formie wysłkowej

Wybrane tytuły gier (w sprzedaży wysyłkowej):

Sony Playstation	Sega Saturn
Adidas Power Soccer, Alien Trilogy, Andretti Racing, Blazing Dragons, Burning Road, Casper, "D", Dawd Cup Tennis, Destruction Derby 2, Earth Worm Jim 2, Fifa '96, Final Doom, Formula 1, Gunship, Impact Racing, Jumping Flash 2, Killing Zone, Loaded, Meteor Toon Grand Prix 2, Need for Speed, Olympic Soccer, Penny Racers, Ragging Skies, Resident Avil, Ridge Racer Revolution, Robo Pit, Skeleton Warrior, Starfighter 3000, Tekken 2, Time Commando, Top Gun, Toshinden 2, Tunel B1, Track & Field, True Pinball, Wipeout 2097, Worms i wiele innych	Bug, Clockwork Knight, Clockwerd Knight 2, "D", Daytona USA, Defcon 5, Euro '96, F-1 Championship, Fifa Soccer '96, Galactic Attack, Golden Axe The Duel, Guardian Hero, Hang On Gp '96, International Victory Goal, NHL All Star Hockey, Need for Speed, Panzer Dragon, Panzer Dragon II, Pebble Beach Golf, Rayman, Sega Rally, Street Fighter Alpha, The Hindz, Theme Park, Thunderhawk II, The Mansion of Hidden Souls, To Shin Den Remix, Virtua Cop, Virtua Cop + Gun, Virtua Fighter 2, Virtua Fighter Remix, Virtua Hydlide, Virtua Racing, Wipeout, Worms i wiele innych

Pełny katalog wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej kopertty zwrotnej ze znaczkiem (prosimy podać typ komputera) oraz dołączamy do każdej przesyłki.

Podane w złotych ceny dodatkowo zawierają podatek VAT

Przesyłka płatna przy odbiorze (+ koszty wysyłki).

W przypadku braku danego tytułu na rynku (konieczność sprowadzenia na zamówienie) termin realizacji może się wydłużyć

Zamówienia oraz wszelkie pytania przyjmujemy listownie, telefonicznie lub faxem pod numerem:
(0-22) 773-19-82 lub (0-90) 29-71-65

BELL & BELL Sp. z o.o.

ul. Przasnyska 6a, 01-756 Warszawa
tel. (0-22) 663-98-10 w. 1281, fax: 639 73 52

PRACUJEMY PON./PIĄTEK w godzinach 10.00 – 18.00

KOMPUTERY BELL dla uczniów, studentów i wykładowców 1 i II grupy 2% rabatu!

Jeżeli CHCESZ mieć DOBRY I SZYBKI KOMPUTER lub już go MASZ i stwierdzasz, że jest ZA WOLNY, a NIE MASZ PIENIĘDZY na jego rozbudowę – wymianę ZADZWOŃ do nas. POMOŻEMY Tobie POZBYĆ się tego KŁOPOTU.

Amiga 500, 600, CDTV, 1200, CD32, C-64, Atari XE i ST, PC 386 i 486 SX/DX, Monitory RAM-y, Hard Dyski itp. a łączną wartość przyjmiemy jako pierwszą wpłatę gotówkową.

– Bank udzieli Tobie kredytu BEZ ŻYRANTÓW.
– JEDYNE wymaganie to pierwsza wpłata minimum 20% wartości sprzętu.

CENY CIĄGLE SPADAJĄ!!! ZADZWOŃ

*RATY NA CAŁĄ POLSKĘ
*PRZYJMUJEMY W ROZLICZENIU UŻYWANE KOMPUTERY
*DOSTAWY SPRZĘTU PC I AMIGA 1200 DO DOMU KLIENTA ZA DARMO. CAŁY KRAJ!

KUP RAZ A DOBRZE!
ceny zawierają 22% podatku VAT

W skład każdego zestawu komputera BELL wchodzi: Monitor kolor 14" LR NI, Pamięć RAM Magistrala PCI, Karta Graficzna SVGA PCI 1 MB, Floppy 3.5" 1.4 MB, Sterownik PCI, Klawiatura 101 klawiszy, Obudowa Mini Tower, Mysz z Podkładką. Obudowa Green Mini Tower LUX. **Komputery nie są plombowane! Można zmieniać konfiguracje zgodnie z warunkami gwarancji.** Opcjonalnie: Głośniki oraz Oprogramowanie Systemowe. Gwarancja 12 miesięcy.

BELL GREEN			
A-486	2826,-	K-100	3227,-
A-586	2899,-	P-133	3758,-
K-75	3079,-	P-150	3999,-
K-90	3140,-	P-166	4599,-
		P-200	5573,-

BELL STANDARD w skład wchodzi: Procesor, Wiatrak, 8MB Ram, 4MB Ram (486 i 586), Płyta Główna do 200 MHz, (od K-75 wzwyż), Monitor Kolor 14" LRNI Bridge, Karta Graficzna 1/2 MB PCI, Dysk Twardy 850, Obudowa Standard, Klawiatura.

BELL STANDARD	Bez HDD i Monitora	Bez Monitora	Komplet
A-486	822,-	1383,-	2298,-
A-586	892,-	1454,-	2374,-
K-75	1059,-	1621,-	2540,-
K-90	1116,-	1678,-	2599,-
K-100	1197,-	1758,-	2678,-
P-133	1695,-	2255,-	3147,-
P-150	1940,-	2499,-	3421,-
P-166	2302,-	2863,-	3783,-
P-200	3204,-	3765,-	4686,-

CENY SZOK!

Ceny z dnia 14 listopada 1996 r. Mogą ulec zmianie.

ALIEN TRILOGY

PlayStation

Przeskakiwanie poziomów: w menu PASSWORDS wpisać kod GOLVL... (w miejsce kropek wstawić numer poziomu) i rozpocząć grę; polecam ostatni level z królową Obcych – extra!

CREATURES 2

C-64, Mayhem i Alien

Na planszy TORTURE SCREEN 3 po zrzuceniu kamienia na głowę stworka, zeskocz na najniższą platformę i udaj się szybko w prawo. Znajdziesz się na ukrytej planszy.

CYTADELA

Amiga, Misiek

Na pierwszej planszy, gdy wyjdziesz z pierwszego pomieszczenia, po prawej stronie będzie na ścianie przycisk. Naciśnij go (space). Przed sobą zobaczysz teleport. Wejdź w niego. Przeteleportujesz się do pomieszczenia pełnego potworów . W nim znajdź drzwi i wejdź w nie. Będzie tam karabin maszynowy, wyrzutnia rakiet, amunicja i teleport.

DATER

C-64, Mayhem i Alien

Na planszy tytułowej naciśnij W i SHIFT. Twym oczom ukaże się CHEAT MENU.

DESTRUCTION DERBY

PlayStation

Wpisać podane kody zamiast imienia zawodnika: Ukryta scenerria: REFLECT!; Nieśmiertelność:

!DAMAGE!; Wybór liczby zawodników: NPLAYERS

DOOM

PlayStation

Wszystkie bronie: spauzować i wklepać KRZYŻ+TRÓJKĄT+L1+GÓRA+DÓŁ+R2+ +2xLEWO. Nieśmiertelność: spauzować i wklepać DÓŁ+L2+KWADRAT+R1+PRAWO+L1+ +LEWO+L1+LEWO+KOŁO. Mapa całego poziomu: spauzować i wklepać 2xTRÓJKĄT+L2+R2+L2+R2+R1+ +KWADRAT. Wybór po-

Action DETAL
00-215 WARSZAWA
SAPIEŻYŃSKA 8
tel./fax 635-08-17
e-mail: action@ikp.atm.com.pl

intel DIAMOND MULTIMEDIA NEC TOSHIBA

Nie daj sobie wcisnąć kitu! Firmowy sprzęt rządzi!

W naszych komputerach znajdziesz karty graficzne oparte o procesory S3 Trio64V i S3VIRGE

Ceny (z VAT)

PENTIUM 100	3160 zł
PENTIUM 120	3274 zł
PENTIUM 133	3485 zł
PENTIUM 150	3781 zł
PENTIUM 166	4305 zł
PENTIUM 200	4820 zł

2 lata gwarancji, ceny bez monitora

Co jest w środku

- oryginalny procesor Pentium z certyfikatem
- Płyta SOYO VX 256 Cache
- 8 MB EDO RAM
- HDD 850 MB CAVIAR
- VGA Trio 64V+ 1 MB EDO
- obudowa mini tower lux
- CD-ROM Toshiba 8xSpeed
- Sound Blaster 16, mysz

Dlaczego właśnie my?

Nasze komputery zbudowane są w oparciu o najlepsze na świecie podzespoły – żadnych „ścieranych" procesorów, wolnych CD-ROM'ów, kiepskich kart graficznych i płyt głównych. Dlatego też z naszym komputerem przychodzi się do serwisu jedynie po to, by rozszerzyć pamięć.

Co mi dają części firmowe?

1. PEWNOŚĆ, że wszystkie programy będą działać.
2. DOSTĘP do nowych driverów i doskonałej pomocy technicznej.
3. DŁUŻSZĄ gwarancję i żywotność niż w przypadku sprzętu „no name".
4. ZAZDROŚĆ kolegów.

Oczywiście

Możesz kupić komputery trochę taniej, lecz nie będą one zbudowane z TAKICH części. Niestety, wszystko co dobre, MUSI BYĆ nieco droższe.

...a mojemu kumplowi działa

Jasne, tylko nie wiadomo na jak długo. Poza tym komputery składane z podobnych elementów mogą znacznie różnić się szybkością. Zresztą czy chciałbyś mieć brzydką dziewczynę, poskładaną z byle czego jak narzeczona Frankensteina? Nasze komputery są śliczne!

NASZE KOMPUTERY MOŻESZ KUPIĆ TAKŻE W FIRMIE ZDEMAR
Puławy, ul. Piłsudskiego 41

Nie musisz nam wierzyć – zaufaj!!!

PS & ICKS

ziomu: spauzować i wklepać PRAWO+LEWO+R2+R1+TRÓJKĄT+L1+KOŁO+ +KRZYŻ. Tajne poziomy: Fortress of Mystery: HCCJT75179; The Military Base: OJIW3PRCPM; The Marches: HJJCL68W64; The Mansion: OK2V4NQBNL; Club Doom: HKKBM57V53.

DUNE 2

PC, Yacoob „Cobra" Suroovca

1. Całym ciężkim sprzętem, nie tylko Harvesterami, możesz kosić piechotę wroga. 2. Jeśli grasz Atrydami, to w Hi-Techu możesz budować ornitoptery, ale dopiero wtedy, gdy masz House of IX. 3. Atrydzi! Jeśli w obronie własnej bazy używacie Sonic Tanka, to stawiajcie go zawsze w pierwszej linii. Jego fala dźwiękowa niszczy wszystko, co się znajdzie na linii strzału. 4. Jeśli używasz w obronie Launcherów, to stawiaj je daleko od frontu. Postawione zbyt blisko wroga mogą miotać pociski na własne budynki. 5. Wrogą bazę atakuj zawsze od tyłu. Jest tam mniej wieżyczek i jednostek (czołgów i tp.). Staraj się najpierw wyeliminować wrogie wieżyczki z daleka (Launcher lub Sonic Tank) albo metodą kamikaze, tzn. podjazd do samej wieżyczki i walimy (Sige Tank, Devastator). Metoda pierwsza jest znacznie skuteczniejsza. 6. Tam, gdzie wróg najczęściej i najgęściej atakuje, postaw silne gniazdo wieżyczek (najlepiej rakietowych). Od czterech wzwyż. 7. Na początku uważaj na tyły swojej bazy. Komputer lubi robić desanty.

EXTREME GAMES

PlayStation, Adam Tejman

Jeśli chcesz zacząć od razu z najlepszym sprzętem, pieniędzmi i punktami, to wpisz: 243, 255, 063, 000, 000, 000, 176, 113, 012. Jeśli chcesz rozpocząć planszę z wygranymi wszystkimi wyścigami (pewna wygrana w sezonie), wpisz: 244, 255, 255, 082, 085, 085, 181, 113, 020.

FIFA'96

PlayStation

Ukryte intro: Podczas intro wciśnąć KWADRAT i TRÓJKĄT, a pokaże się wam nowe intro, dużo bogatsze.

FOOTBALL PLAY ACTION

Game Boy, P.N. Red Bull

Kody do Playoffs: NCQP-DRVTC, 881.K8MGQ7, J8LK-8MQQ7, BCNMBPJ99, H8KJ7-LP66, 9CML9NH98.

FULL THROTLE

PC, Michał Perczyński

Fajną zabawą jest wrzucanie pozostałych królików pod panel samochodu (gdy jesteś przyczepiony do żółtej ciężarówy).

LAST BOUNTY HUNTER

PC, Michał Perczyński

Na niektórych planszach są kapelusze na palach, krowie czachy i koła od wozów. Jak je zobaczysz, to strzelaj, a dostaniesz obrzyna i parę innych bajerów.

LORD OF THE RINGS

PC, Yacoob „Cobra" Suroovca

1. W Rivendell mogą wystąpić problemy ze znalezieniem Legolasa i Gimliego. Gimli jest w piwnicy, w jaskini za butelkami z winem. Legolas nad wodospadem. Jak tam dojść? Jeśli idziesz od Rivendell w stronę brodu, to najpierw przechodzisz przez most. Za nim idź w lewo wzdłuż rzeki i Legolas jest twój. Jako dziesiątego członka drużyny możesz wziąć kucyka (nie polecam), Glorfindela (polecam) lub jednego z synów Elronda. 2. Jak wydostać się z labiryntu Starego Lasu? Niedaleko bramy (South) znajdziesz uwięzionego w drzewie ptaka. Uwolnij go, pokręć się tam trochę i po przejściu przez zielony mur idź w prawo (East) aż do wzgórza. Dalej sobie poradzisz. 3. Skąd wziąć Andurila? Trzeba znaleźć minimum dwie jego części. Jedna jest w Shire, w Zielonym Podgórzu w jaskini Hawkeye'a, a druga

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ SAGITA

Zdrowych Świąt i pomyślności w Nowym Roku

02-903 Warszawa
ul. Powsińska 40/24

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

ZAMÓWIENIE

(imię i nazwisko) (dokładny adres – z kodem) (podpis Rodzica/os. dorosłej)

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

AMIGA zł, gr

AMIGA
3D Pool 10.00
Ace Ball 13.00
Action Fighter 10.00
Agent Czesio 25.00
Alfabet Śmierci A500 39.00
Alfabet Śmierci A1200 39.00
Alfred Chicken A500 24.00
Alfred Chicken A1200 24.00
Alien Breed 3D A1200 99.00
Alien Target 29.00
American Poker 9.00
American Poker-Data Disk 6.00
Andromeda 13.00
Apidya 26.00
Arnie 17.00
Arnie 2 25.00
Atlantyda 17.00
Banshee A1200 30.00
Barbarian 10.00
Battlestorm 19.00
Bez Kompromisu 500+,600,1200 34.00
Bionic Commando 10.00
Blasteroids 10.00
Blinky's Scary School 17.00
Body BL.Gal. A1200 60.00
Boo! 10.00
Brydż 25.00
Budokan 18.30
Bumtime 35.00
Cadaver 24.40
California Games 2 10.00
Campaign 2 89.00
Cardiaxx 15.00
Carnage A500 17.00
Carrier Command 10.00
Classic Board Games 25.00
Coala 88.00
Colonel's Bequest 24.40
Crazy Cars 2 17.00
Cruise for a Corpse 24.40
Crystal Dragon 37.00
Crystals of Arborea 25.00
Cyber Kick 17.00
Dan Wilder 20.00
Dangerous Streets 76.00
Date Girl 28.00
Date Girl A1200 28.00
Dawn Patrol 61.00
Demon Blue 15.00
Desert Wolf 43.00
Discer 17.00
Doc Croc's Adv. A500 17.00
Doman-Grzechy Ardana 30.00
Dracula 18.30
Dragonstone 35.00
Dreamweb A500 49.00
Dreamweb A1200 49.00
Dune 2 50.00
E-motion 10.00
Edd the Duck 2 17.00
Eksperyment Delfin 34.00
Eskadra 29.00
Exile 49.00
Explorer 17.00
F-1 Tornado A500 17.00
F-19 Stealth Fighter 18.30
F-29 Retaliator 35.00
Fears A1200 59.00
First Samurai 28.00
Fist Fighter 17.00
Flight of Amazon Queen 60.00
Football Glory A500 35.00
Forest Dumb 29.00
Frankenstein A500 17.00
Fury of the Furries 52.00
Future Wars 24.40
Gamepack 4 55.00
Gear Works 15.00
Giełda Światowa 24.00
Gloom A1200 59.00
Gloom De Luxe 61.00
Guardian A1200 33.00
Heliosfera 31.00
High Seas Trad. A1200 51.00
Hired Guns 36.60
Hokej na Lodzie 17.00
Hoyle Book of Gam. v1 18.30
Hoyle Book of Gam. v2 18.30
Hoyle Book of Gam. v3 18.30
Humans 2 18.30
Impossible Mission 2 10.00
Indiana Jones Action 10.00
Inferior 21.00
Inter.Sport Challenge 48.00
Intercalens 35.00
International Soccer 25.00
International Tennis A500 17.00
Ishar 2 A500+, 600 35.00
Ishar 3 A500+, 600 40.00
Janosik 10.00
Jurassic Park 52.00
Kajko i Kokosz 39.00
Karateka 16.00
Killing Grounds A1200/4000 87.00
King's Quest 1 30.50
King's Table 36.60
Kingmaker A500 29.00
Kingpin 31.00
Knights of the Sky 24.40
Kosmobil 18.00
Kreślarz 15.00
Kupiec 29.90
Lamborghini 35.00
Lasermania 2 17.00
Lazarus 29.90
Legends A1200 61.00
Legends of Valour 24.40
Liga Polska Manager 29.00
Liga Polska Manager'96 37.00
Links - Golf 18.30
Lost in Mine 24.00
Magic Balls 18.00
Magic Coins 13.00
Magiczna Księga 20.00
Manhunter 2 San Frisco 24.40
Master Mind 15.00
Mean Arenas 22.00
Mega Blast 25.00
Mentor 35.00
Metal Kombat 31.00
Miasto Śmierci 30.00
Miecze Valdgira 2 15.00
Misja Harolda 43.00
Mistrz Polski'96 500+,600,1200 35.00
Mnemotron 15.00
Monster A1200 25.00
Mortal Weapon 15.00
Mr Tomato 29.00
Odyssey 49.00
Okręty 17.00
Olimpiada 96 29.00
Operation Harrier 10.00
Operation Stealth 24.40
Oscar A500 26.00
Out to Lunch A1200 24.00
Overkill A1200 24.00
Pechowy Prezent 20.00
Pinball Hazard 25.00
Pinball Illusions A1200 55.00
Pinomania 10.00
Poltergeist 25.00
Primal Rage A1200 98.00
Pro Tennis Tour 2 28.00
Project X 31.00
Qwak 31.00
Rajd przez Polskę 29.00
Rall.Ch. A500+,600,1200 43.00
Reversi 17.00
Rick Dangerous 1 10.00
Rick Dangerous 2 10.00
Risky Woods 18.30
Road Rash 18.30
Robins. Req.A500+,600 45.00
Robocod 10.00
Rockstar 35.00
Rooster 15.00
Rooster 2 20.00
Sabre Team A500 30.00
Saper 17.00
Seek and Destroy 28.00
Sen 29.00
Sens. World of Soccer 81.00
Shadow Fighter A500 45.00
Shadow Fighter A1200 45.00
Shaq Fu 45.00
Sink or Swim 25.00
Skarabeusz-Pakiet 17.00
Skarb Templariuszy 29.00
Skaut Kwatermistrz 29.00
Skeleton Krew A1200 35.00
Ski Simulator A500,500+,600 10.00
Sky High Stuntman 10.00
Smuś 17.00
Soccer Stars '96 87.00
Soccer Sup. A500+,600 60.00
Soccer Superst. A1200 60.00
Space Quest 1 30.50
Speedway Manager 2 20.00
Sperts Legacy A1200 89.00
Śrubokręcik 21.90
Street Fighter 10.00
Street Hassle 9.00
Stunt Car Racer 10.00
Summer Camp 15.00
Super Stardust A1200 60.00
Super Taekwondo Master 35.00
Super Tennis Champs 49.00
Surf Ninjas A1200 28.00
Syzyf 17.00
Taekwondo Master A1200 25.00
Tag Team Wrestling A500 17.00
Tajemnica Bursztynowej Komnaty 30.00
Teenagent 50.00
Teenagent A1200 50.00
Too 15.00
The Games 20.00
Titanic Blinky 17.00
Tornado A500,600 49.00
Total Carnage A1200 22.00
Trolls A500 23.00
Trolls A1200 26.00
Truck Racing 17.00
Tyran 500+,600,1200 38.00
Uber A1200 21.00
Uridium 2 28.00
Vabank 17.00
Vicky 17.00
Whizz A500+,600 24.00
Wild West 17.00
Winter Supersports 23.00
Wesełec 19.00
Wolfchild 17.00
World Cup Year 94 77.00
World Rugby Manager 17.00
Worlds of Legend 24.00
Xenon 2 10.00
Xtreme Racing A1200 61.00
Zaklęta Wyspa 75.00
Zeewolf 49.00
Zombie 17.00

EDUKACYJNE I UŻYTKOWE
Afryka 14.00
AMILab 24.90
AMISłownik Ang-Pol, Pol-Ang. 22.00
AMISłownik Niem-Pol, Pol-Niem 22.00
AMISuber 10.00
AMITEKST Mini. 12.00
AMITEKST PRO 2.0 48.00
Asystent 14.00
Azja 14.00
Brain Fodder 30.00
Ciach Bach 15.00
Digi Booster 27.00
Edukacja 35.00
Eteacher English 31.00
FIRMA v.6.5 140.00
Fiskus 34.00
Fizyka 8 podst - 1 Lic 35.00
Geografia 14.90
Geografia Polski 10.00
Geometria 23.00
HiperLang-pl,pl-ang,500+,600 22.00
Historia kl.1 Lic 14.90
Historia kl.VIII 31.00
Jęz.Angielski 35.00
Jęz. Niemiecki 35.00
Mały Teles 31.00
Malowanki 15.00
Nauka Jazdy 39.00
Novapaint 37.00
Novapaint IV 49.00
Opera 17.00
Ortograf-Słownik J.Polskiego 14.00
Ortografia 22.00
Pisać każdy może 27.00
Pisarz 3.0 47.00
Pitagoras kl.5-8 Podst. 27.00
Pitagoras Lic.kl 1,2 27.00
Pitagoras Lic.kl.3,4 27.00
Pitagoras Matura 27.00
Planetarium 13.00
Polonista 33.00
Program Eksperta Giełd. 50.00
Super Buli 1-3 kl Podst 32.00
Super Dater Ang-Pol 15.00
Super Dater Niem-Pol 15.00
Super Dater Pol-Ang. 15.00
Super Dater Pol-Niem 15.00
Super Memo v.3.0 A 49.00
Telexpres 26.00

CD32

Dangerous Streets 45.00
Alfred Chicken 24.00
Alien Breed 3D 94.00
All Terrain Racing 60.00
Arcade Pool 51.00
Big 6 61.00
Chuck Rock 19.50
Dragonstone 39.00
Fears 71.00
Fire & Ice 37.00
Fly Harder 19.50
Gloom 73.00
Guardian 43.00
Legends 61.00
Overkill + Lunar-C 24.00
Pinball Illusions 58.00
Premiere 15.00
Roadkill 49.00
Soccer Superstars 58.00
Speedball 2 43.00
Sperts Legacy 95.00
Simp Pol 31.00
Universe 39.00
Vital Light 20.00
Whizz 49.00
Scena PL. 48.00

EDUKACYJNE I UŻYTKOWE
Super Memo 3.0 78.00

w podziemiach Wichrowego Czuba. 4. Jeśli stoisz obok ściany i komputer pisze, że jest w niej coś dziwnego, to nie krępuj się, tylko właź w nią śmiało. 5. W domu Radagasta wejdź na samą górę. Spotkasz tam czarodzieja. Nie daj się jednak nabrać i rzuć „!Melian". Krótka walka, uwolnienie Radagasta i sprint do Dol Guldur. 6. Jeśli chcesz bezproblemowo dostać się do Dol Guldur, zaufaj Gollumowi. 7. W Dol Guldur cały czas idź do góry. 8. Jeśli zostałeś zaatakowany, a nie chcesz walczyć, to po prostu zrób SAVE, wyjdź do Dos'u i wróć. Nie będziesz musiał już walczyć.

LONE SOLDIER

PlayStation, Adam Nejman

Trick jest prosty. Aby przejść planszę, musisz zniszczyć większość przeciwników. Jeśli tego nie zrobisz, zostaniesz cofnięty na początek planszy. Wystarczy znaleźć taką, na której jest przynajmniej jedna premia i dużo broni, a potem przebiegać ją w kółko zbierając wszystko i nie wdając się w walkę, aby nazbierać na zapas premii i amunicji.

PINOMANIA

Amiga, Python

Kody od szóstego poziomu: RENEGADE, PARALYSE, COSMOS, BARON, SPECTRUM 48K, GRALIC, CARD, ASCETIC, SHERRY, THUNDERBIRD, HATE, HAWK, ABUSE, MASSACRE, LEVITY, DIE HARD, BRIBE, PAPREBACK, PARAMOUR, POTATO, RETROGRADE, DO NOT CHEAT, INTOXICANT, SURD, TRUMPET, DEMORALIZATION, GET LOST, PEPPER, QUINTUPLE, TINCTUPLE, INCOMMUNICADO, ENTRAILS, TYPHUS, MAD CAMEL, MYTHOLOGY, CONVEX, THROSTLE, BOBSLEIGH, RECRIMINATION, AILERON, MAGPIE, ABSOLUTE ZERO, WHEEZE, ELECTRICIAN, POMICULTURE, ADVERSARY, EXPOSTULATION.

PREHISTORIK 2

PC, Piotr Górski

Beginner: 11D3, 4905, A396, BFOF, DAAO. Expert: C6B5, 7DE7, 7DE7.

PC, Ewa Marczyńska

1. Na 1 poziomie, po dojściu do wysepek wiszących w powietrzu (tych na końcu) znajdź dwie małe wiszące obok siebie, stań na niższej i uderzaj w wyższą – frytki lub chipsy; 2. Na końcu pierwszego poziomu zeskocz z ostatniego kawałka stałego lądu (tego, na którym

Co słychać w METROPOLIS?

Nestor polskich producentów – METROPOLIS, zapowiada zmasowane natarcie z nowymi grami. Po dwóch latach ciszy na morzu, znowu rozpęta się prawdziwa burza!

Oto najnowsze wieści. Firma ma na warsztacie kilka projektów, z których dwa wkroczyły w ostatnią fazę realizacji. Pierwsza gra to nowoczesna strzelanina KATHARSIS (pierwotny tytuł AQUAFIGHT) ukaże się na przełomie lutego i marca. Jest to bardzo obszerna gra, w której zadaniem gracza jest nie tylko przebyć bez szwanku kilkanaście zróżnicowanych poziomów, ale przede wszystkim zadbać o to, by zmierzająca w stronę bazy Obcych bomba dotarła bezpiecznie do celu. Oprócz grafiki w wysokiej rozdzielczości, stereofonicznych efektów dźwiękowych i specjalnie skomponowanej muzyki, gra zawiera wszystko, czym powinna cechować się współczesna strzelanina, m.in. trzy alternatywne systemy sterowania. Już niedługo na SS CD zamieścimy demo KATHARSIS.

Drugi tytuł to przygodówka KSIĄŻĘ I TCHÓRZ (angielski tytuł PRINCE AND THE COWARD). Do jej wydania pozostało jeszcze kilka miesięcy, na razie możemy podziwiać screeny.

Szef METROPOLIS Adrian Chmielarz, zaprasza wszystkich do odwiedzenia firmowej strony WWW.

Adres: **http://www.metropolis.com.pl**

DOM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ SAGITA

Zdrowych Świąt i pomyślności w Nowym Roku

02-903 Warszawa

Wypełnij blankiet i wyślij, a w ciągu 14 dni otrzymasz zamówione gry

ul. Powsińska 40/24

ZAMÓWIENIE

(imię i nazwisko) (dokładny adres – z kodem) (podpis Rodzica/os. dorosłej)

ZAMAWIAM ZAZNACZONE GRY

zamówienie płatne przy odbiorze plus koszty przesyłki pocztowej

PC 3.5"

zł gr
3D Pool 10.00
3xLogic Games 34.90
7 Dni 7 Nocy 35.00
Action Fighter 10.00
Alien Breed 37.00
Alien Breed Tower Ass 79.00
Arnie 2 29.00
Bastion 49.00
Batman Returns 36.80
Battle Isle 28.00
Battlestorm 20.00
Bionic Commando 10.00
Blade of Destiny 40.00
Blasteroids 10.00
Body Slam Wrestling 29.00
Bridge Challenger 85.00
Brutal Football 30.00
Burdekan 18.30
Bureau 13 36.60
Burntime 40.00
Buzz Aldrin's Race 48.80
Cadaver 24.40
Cannon Fodder 2 42.00
Car & Driver 30.50
Carnage 19.90
Carrier Command 10.00
Crazy Cars 2 17.00
Crystals of Arborea 25.00
Dangerous Streets 28.00
Dawn Patrol 67.00
Demon Blue 15.00
Digital Warriors 32.00
Dreamweb 59.00
Dune 2 50.00
E-motion 10.00
Electro Body 30.00
Epic Pinball 3 30.00
Evasive Action 39.00
F-19 Stealth Fighter 18.30
F-29 Retaliator 35.00
First Samurai 29.00
Football Glory 45.00
Frankenstein 43.90
Franko 35.00
Front Lines 59.00
Fury of the Furries 52.00
Future Wars 24.40
Guilty 36.60
Hannibal PL 35.00
Harpoon 2 48.80
High Seas Trader 59.00
Hired Guns 36.60
Imperium Galactica 20.00
Indiana Jones Action 10.00
Innocent Until Caught 36.60
International Athletics 19.90
International Soccer 29.90
International Tennis 19.90
Ishar 2 35.00
Ishar 3 40.00
Isle of the Death 43.90
Janosik 12.00
Jazz Jack Rabbit 37.00
Jazz Jack Rabbit 2 37.00
KA-50 Hokum 48.80
Kajko i Kokosz 49.00
King's Quest 1 30.50
Kingmaker 29.00
Kick & Play 85.40
Kosmos 43.90
Lands of Lore 48.80
Legend of Valour 24.40
Leisure Suit Larry 6 48.80
Liga Polska Manager'95 37.00
Links - Golf 18.30
Lords of the Realm 59.00
Low Blow 30.00
Manager Polski 29.00
Mega Blast 29.00
Mega-lo-Mania 28.00
Michael Jordan in Flight 24.00
MicroProse Soccer 10.00
Midnight Puzzle 35.00
Misja Harolda 39.00
Mortal Kombat 2 90.00
One Must Fall 2097 50.00
Operation Combat 2 29.00
Operation Harrier 10.00
Operation Stealth 24.40
Oscar 30.50
Overdrive 49.00
Pablo 40.00
Pinball Illusions 59.00
Piotrków 1939 42.70
Polanie 53.00
Quarantine 36.60
Quest for Glory 1 30.50
Rally Championships 35.00
Ramon's Spell 30.00
Rick Dangerous 1 10.00
Rick Dangerous 2 10.00
Risky Woods 18.30
Robocod 10.00
Rooster 30.00
Sabre Team 35.00
Saper 19.90
Skaut Kwatermaster 42.90
Snuk 19.90
Sołtys 43.90
Soccer Superstars 60.00
Space Quest I 30.50
Stalowe Nerwy 43.90
Star Crusader 36.60
Starship Command Adv. 49.00
Stunt Car Racer 10.00
Surf Ninjas 28.00
Swinus WIN 35.00
Tajemnica Statuetki 25.00
Task Force 49.00
Teenagent 53.00
The Machines 29.00
Tornado 49.00
Transport Tycoon 49.00
Trolls 26.00
TV Sports Boxing 46.00
Tyrian 43.90
Ultimate Soccer Manager 73.00
Uncover It 25.00
Valhalla 19.00
Virtuoso 34.00
Walls of Rome 29.00
Winter Supersports 23.00
World Cup Year 94 73.00
World Rally Fever 90.00
Worlds of Legend 29.00
Xenon 2 10.00
Zool 18.30

EDUKACYJNE I UŻYTKOWE
Belfer - Fizyka 46.00
Belfer - Ortografia 46.00
Brzdąc 34.90
English Reader 37.00
Eteacher Deutsch 3.0 WIN 59.00
Eteacher English 3.0 WIN 59.00
Eteacher Française 3.0 WIN 59.00
Geografia 35.00
Geometria dla każdego 23.00
Geophobia 36.60
Grammar Tree 40.00
Historia Polski 966-1795 28.00
Historia Szk.P+1 Lic. 35.00
HYPER ang-pl,pl-ang.WIN 49.00
Język Angielski 34.90
Język Niemiecki 34.90
Literki Cyferki v.3.0 29.00
Mała Ortografia 32.00
Mat 1-2-3 37.00
Matematyka kl III-IV 25.00
Matematyka kl.VII-VIII 29.00
Matma 1-2 Lic 61.00
Matma 1-4 Lic 79.00
Matmiś 1-3 podst. 30.00
Mistrz Arytmetyki 25.00
Optyka 29.80
Ortomania 34.90
Pitagoras 1, 5-8 WIN 46.00
Pitagoras 2, egz.do Lic. WIN 49.00
Pitagoras 3, Lic. I-II WIN 49.00
Pitagoras 4, Lic. III-IV WIN 49.00
Pitagoras 5,Matura WIN 49.00
Polonista szk.p.+egz.do Lic. 39.00
POP Deutsch 49.00
POP Deutsch F.Wirtsch. 47.50
POP English 49.00
POP English I Business 49.00
POP Française 44.00
Słownik Niem-Pol 41.00
Sam Przeczytam 43.90
Samar Chemia 37.00
Spiele mit Worten 50.00
TESTY Historia Najnowsza 48.80
TESTY-Matematyka 48.80
TESTY-Wiedza o Społecz. 46.80
Ułamki 25.00
Układ Współrzędnych 20.00

PC CD ROM

A4 Networks 115.00
Absolute Zero 90.00
Action Soccer 72.00
AD 2044 109.00
AH-64D Longbow WIN'95 139.00
Albion 127.00
Alien Breed Tower Assault 99.90
Alien Odyssey 122.00
Alone in the Dark 1 45.00
Alone in the Dark 2 75.00
Alone in the Dark 3 95.00
Alone in the Dark Trilogy 170.00
American Civil War 103.00
Anvil of Dawn 138.00
Arcade Pool + Overdrive 61.00
Ardenny-Battleground 103.00
ATF 127.00
ATrain 48.80
Azrael's Tears 138.00
Bad Mojo-życie karalucha 112.00
Bastion + Karzeł 49.00
Battles in Time 95.00
Bez dżojstika nie dotykaj 25.00
Big Red Racing 87.00
Bioforge 39.00
Blam! Machinehead 140.00
Bloodwings 47.00
Brain Dead 13 105.00
Broken Sword 156.00
Buried in Time 120.00
C&C — Mega Specjalne 47.00
Capitalism 116.00
Chaos Control 95.00
Chaos Overlords 120.00
Chronomaster 120.00
Civil War 96.00
Crusader - No Remorse 127.00
Crusader no Regret 127.00
Cyber Judas 103.00
Dawn Patrol 73.00
Decathlon 110.00
Deus PL 126.00
Dreamweb 61.00
Duke Nukem 3D 127.00
Earthsiege 2 127.00
Earthworm Jim WIN'95 126.00
Elk Moon Murder 119.00
Encore 35.00
Eraser Turnabout 150.00
Euro Soccer Stars'96 105.00
Evolution-Dawn of Humanity 90.00
Extreme Pinball 79.00
Fatal Racing 73.00
Firestorm-Thunderhawk 2 87.00
Flight of Amazon Queen 85.00
Football Limited 150.00
Fury for WIN95 86.00
Gabriel Knight 2 138.00
Game Gun+Crime Patrol 190.00
Gender Wars 136.00
Gene Wars 139.00
Gettysburg-Battleground 103.00
Grand Prix 2 120.00
Grand Prix Manager 39.00
Gry 4 U 25.00
Hellfire Zone 28.00
Heroes of Might & Magic 140.00
High Seas Trader 73.00
Internat.Tennis Open 90.00
Ishar Trilogy 85.00
Isis 134.00
Johnny Bazookatone 90.00
KICK OFF'96 120.00
King's Table 28.00
Kolekcja EXE 25.00
Kolekcja Sport 105.00
Koshan Conspiracy 35.00
Lew Leon 95.00
Little Big Adventure 39.00
Lords of the Realm 79.00
Machiavelli-Książę PL 38.00
Marco Polo 129.00
Media Factor Cars 109.80
Media Factor Mammals 109.80
Media Factor Planes 109.80
Media Factor Space 109.80
Megarace 2 120.00
Michael Jordan 39.00
Millenia 73.20
Mortal Kombat 2 95.00
Navy Strike 104.00
NBA Jam 133.00
Need for Speed Gold 127.00
NHL Hockey'95 39.00
Noc 49.00
Normality 127.00
Nowy Teenagent PL 65.00
Nuke It 90.00
Offensive 129.00
Olympic Games 138.00
Olympic Soccer 138.00
Onion Burger 140.00
Pandora Directive 138.00
Perfect Pinball 110.00
Picture Perfect Golf 96.00
Pinball 3D-VCR 79.00
Pinball Illusions 79.00
Pinball World 79.00
Power House 61.00
Premier Man.3 De Luxe 73.20
Prisoner of Ice 115.00
Pro Pinball the Web 94.00
Psychic Detective 87.80
Pyrotechnica 28.00
RALLY Championship 120.00
Rally Championships 67.00
Raptor 35.00
Red Ghost 110.00
Return Fire 99.00
Riddle of Master Lu 95.00
Ripper 126.00
Road Rash 140.00
Road Warrior 73.20
Sabre Team 35.00
Scottish Open 35.00
Sea Legends 140.00
Seal Team 39.00
Secret of the Monkey Island 35.00
Shattered Steel 138.00
Shell Shock 87.00
Shiloh 122.00
Shivers 48.00
Shock Wave 84.00
Silent Hunter 138.00
SIM Ant 45.00
SIM City 45.00
SIM Earth 45.00
SIM Farm 45.00
Skins Golf-Game at Big. 129.00
Slipstream 5000 28.00
Smocze Historie 65.00
Smurfs PL 109.00
Soccer Stars'96 85.00
SS37 19.00
SS38 19.00
SS39 19.00
SS40 19.00
SS41 19.00
STORM 137.00
Striker'96 109.00
Strip Poker PRO 119.00
Stunt Driver 31.00
Super Game Pack 129.00
SWAT Police Quest 5 127.00
Syndicate Wars 120.00
Synnergist 98.00
Tactcom 79.00
Tempest 2000 90.00
Terminal Velocity 35.00
The 11th Hour 116.00
The War College 107.90
Tilt 75.00
Time Commando 127.00
Time Gate-Knight Chase 129.00
Tomb Raider 140.00
Top Gun 138.00
Tornado 49.00
Treasure Quest 170.00
Tunnel B1 140.00
Ultimate Body Blows 70.00
Universe 36.00
Virtua Fighter 160.00
Virtual Chess WIN 129.00
Virtual Karts 141.00
Vortex 89.00
Walls of Rome 29.00
Warcraft 2 136.00
Warcraft 2 -Expansion Set 74.00
Waterloo-Battleground 115.00
Wetlands 90.00
Whizz 39.00
Wing Commander 2 39.00
Wipeout 119.00
Witchaven 75.00
Witchaven 2 89.00
Wooden Ships&Iron Man 140.00
World Cup Year'94 (4gry) 73.00
Worlds of Legend 29.00
Worms Reinforcements 65.00
Worms United 140.00
Z 120.00
Zool 28.00

EDUKACYJNE I UŻYTKOWE
3 D Atlas PL 133.00
Album Poland 115.00
Animals 43.00
Atlas Świata 68.00
Atlas of Europe 69.00
Biblioteka Programisty 25.00
Castle Explorer 159.00
Children's Dictionary 119.00
Chopin Multimedia 95.00
Cinema 95 193.00
Dinosaur Hunter 159.00
DOS Suffer Plus 26.00
Dyktando 97.00
Dyktando 97.00
Encyclop.of Space and Universe 159.00
Encyklop. Kosmosu 99.00
Encyklop. Malarstwa 66.00
Encyklop. Przyrody 2.0 88.00
Encyklop. Zw.: Ssaki 109.00
Encyklop.Św.:Am.Płd. 121.00
EuroPlus+Profession.Pack 399.00
Historia Eur 1918-1939 i Kamp.Wrz. 88.00
Historia Świata 2.0 84.00
History of the World 159.00
Jak Rzeczy Działają 169.00
Lingua Land -Angielski 149.00
Lingua Land -Francuski 149.00
Lingua Land -Hiszpański 149.00
Lingua Land -Niemiecki 149.00
Lingua Land 5 245.00
Moje Pierwsze ABC 86.00
Mów do mnie cz.1 249.00
Mów do mnie cz.2 249.00
[illegible] Business Programme 439.00
Multimed.Stan-pl,pl-an 185.00
Oxfordzka Hist.Świata 116.00
Photo Gallery Children 59.00
Polskie Formy 67.00
Programy i Gry Eduk. 25.00
Ptasie Drogi 81.00
Repetytorium z mat. fiz.chem. 90.00
Słownik Jęz.Polskiego PWN 131.00
Sekrety Króla 69.00
Skarbiec Muzyka 25.00
Super Memo Power Pack 189.00
Twój Windows 95 cz.1 25.00
Twój Windows 95 cz.2 25.00
Twój Windows 95 cz.3 25.00
Ultimate Human Body 159.00
Ultimate Sex Guide 159.00
Ultimate Skeleton 3D 119.00
World Reference Atlas 199.00
Z Internetu po polsku 27.00
Zwierzaki 75.00

stoją światła), skręcając w powietrzu w prawo – 2 życia, literki i trochę innych miłych rzeczy. 3. Na pierwszym poziomie są na końcu 2 małe kostki między pająkiem a światłami, jeżdżą one w górę; po wjechaniu tam – dodatkowe wysepki; skacząc po nich bij w powietrzu – pojawią się pojedyńcze kostki tworzące schodki, na ich końcu (wysoko) są dwa życia. Kiedy zatłuczesz pająka na dużej wyspie, bij w pajęczynę – dużo dobrych rzeczy. Jeśli obrócisz się tyłem do małych wysepek – rzeczy nie ucikeną na dół. 4. Na trzecim poziomie skacz po ważkach nad gorylem – duże lody. 5. Po zabiciu goryla nie idź do świateł, tylko wróć tam, gdzie była bomba, małe, skaczące obrzydlistwa i jeden duży stworek. Wejdź na najwyższą platformę i poczekaj, aż tamtejsza ważka będzie leciała w prawo. Wskocz na nią i odbijając się od niej dojdź do dużej wysepki – 1 życie, dużo żarcia i drogowskaz bez dłoni. Wskocz na niego – super poziom – mnóstwo żarcia, zero stworków.

REBEL ASSAULT 2

PC, M.Fedyna i M.Perczyński

Poziom Beginner: JABBA, ENDOR, LACHTON, BORSK, KROYIES, AURIL, KAMPL, FERRIER, GALIA, DENARII, SADOW, ONDERON, ALEEMA, LATHAR, DOMINIS. Poziom Novice: EWOKS, CHEWIE, DANKIN, NOGHRI, CHAMMA, BOGGA, INCOM, KOTHLIS, KRATH, SIOSK, ADEGAN, AMANDA, AMBRIA, SYLVAR, MIRALUKA. Poziom Standard: BANTHA, KATANA, DENGAR, PELLAEON, ITHULL, STENNESS, MYRKR, CHURBA, ARTOO, SATAL, LOBUE, DENEBA, STURM, CRADO, CARRACK. Poziom Expert: ANAKIN, KENOBI, FORTUNA, MODON, OMMIN.

RIDGE RACER REVOLUTON

PlayStation, Buggy

Zanim pojawi się Galaga: aby móc zasuwać za kierownicą śmiesznego buggy, trzeba trzymać wciśnięte L1+R1+DÓŁ+TRÓJKĄT+SELECT dopóki nie skończy się Galaga; buggy rewela – tyle tylko, że trochę głupio się nim steruje...

SOCCER KID

SNES, Marek P.

Kody: 1) Włochy – DCLLHFGPPD; 2) Rosja – TFBLSMGBNC; 3) Japonia – LFLMGTGTHJ; 4) USA – HBBPSGGNQF.

SUPER FROG

PC, Gniewko Adam

Kody: 1.2 448745, 1.3 327233, 1.4 847566, 2.1 700517, 2.2 646900, 2.3 259501, 2.4 512198, 3.1 519347, 3.2 160158, 3.3 685550, 3.4 638667, 4.1 626495, 4.2 675586, 4.3 951616, 4.4 210424, 5.1 890654, 5.2 621038, 5.3 464938, 5.4 779296, 6.1 188656, 6.2 173309, 6.3 641007, 6.4 103546.

THEME PARK

Amiga, Robert G.

Aby postawić symulator na początku gry, należy wybrać Ghost House i nie stawiając go wybrać z menu opcję RESTART. Można już postawić symulator. Za bezpieczeństwo w parku dostaje się bonus (forsa).

POLANIE

PC, JUM 2001

Wspaniałym narzędziem zbrodni jest suche lub spalone drzewo, które można zrzucić na jakiegoś leszcza ścinając drzewo drwalem lub ognistym czarem kapłana. UWAGA!!! Drzewo leci zawsze na lewo.

WORMS

Amiga, Barry

1. Na ekranie tytułowym (Start Game, Options) napisz TOTAL WORMAGE. Ekran stanie się zielony i uaktywni się tzw. sheep mode. Masz minigun, banana bomb, sheep. Po ponownym wpisaniu hasła zostaną przywrócone zwykłe bronie. 2. Pracę palnika i młota pneumatycznego można w dowolnym momencie przerwać, a dokonuje się tego za pomocą spacji. 3. Owcę (sheep) także zdetonować można w dowolnym momencie (spacja). 4. Jeżeli nie wiesz, gdzie znajduje się twój robal, wciśnij HELP, a komputer sam go namierzy. 5. Naciśnij P (pauza), a potem ESC. Spowoduje to, że pojawią się następujące opcje: 1) Sudden Death, 2) Draw Game, 3) Sleep, 4) Quit 6. Jeżeli grasz w dużej grupie (16 robali) i nie znasz imion przeciwników, bądź też ustawili się tak, że nie można odczytać czyj jest czyj – naciśnij DEL, a komputer zostawi imiona tylko twoich robali. Ponowne naciśnięcie DEL kasuje imiona wszystkich. 7. Energia nie zawsze musi na początku wynosić 100. Może być to zarówno 75 jak i 150. Aby ją zwiększyć lub zmniejszyć należy wejść do TEAM ENTRY. Po prawej stronie od góry znajdują się HUMAN/COMPUTER (komputerowi też można zmienić energię), NORMAL, LIST, CLEAR. Teraz należy kliknąć na NORML, by zmieniło się na HIGH (150) lub LOW (75).

WWF EUROPEAN RAMPAGE TOUR

Amiga, Robert G.

Wciśnij 10xF10. zamrozisz (czyt. unieruchomisz) przeciwnika. Łatwa wygrana.

漫画星 JAPOŃSKI KOMIKS i FILM

planet manga

magiczny świat animé zaprasza

cyberpunk namiętności komedie romanse techno zko history fiction science fiction

Oryginalne ANGIELSKIE Kasety Video VHS (Hi-Fi Stereo / Dolby Surround) Stereo System PAL (dla TV POLSKI)

do ceny kaset należy dodać koszty przesyłki:
1-2 szt. = cena kaset + 2,50 zł
3-4 szt. = cena kaset + 5,00 zł
5-6 szt. = cena kaset + 7,50 zł
i tak dalej...
Obliczoną w ten sposób należność prosimy przesłać pod adresem firmy używając „czerwonego przekazu pocztowego" (dostępny na każdej poczcie), wszystkie ceny zawierają podatek VAT

Armitage III #1 . . . . . 34,90 zł
Moldiver #1 . . . . . 49,90 zł
Tenchi Muyo! #1 . . . . . 49,90 zł
Tenchi Muyo! #2 . . . . . 49,90 zł
Kishin Heidan #1 . . . . . 49,90 zł
Green Legend RAN #1 . . . 44,90 zł

poniedziałek
środa
piątek: 10 -15

tel./fax (0 22) 635 25 67

planet manga
skr. poczt. 74
00-954 Warszawa 84

taniej niż gdziekolwiek w Europie

szczegółowy katalog ver.1.0 wysyłamy po otrzymaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem

nasz adres:
SECRET SERVICE
00-800 Warszawa 66
skr. poczt. 21

Logo SECRET SERVICE na bluzach i plecakach jest najprawdziwszym dwukolorowym haftem!

Od dziś nie zniknieszw tłumie! Mając na sobie produkt z logo SECRET SERVICE od razu będziesz rozpoznany jako prawdziwy gracz! Na Gwiazdkę proponujemy trzy przedmioty codziennego użytku: koszulkę, bluzę i plecak.

SECRET SERVICE

T-SHIRT

29.90

Wykonana z porządnej bawełny biała koszulka firmy Hanes ze sporym logo na klacie. Doskonała na boisko, salę gimnastyczną itp.

BLUZA

49.90

Granatowa bluza (fachowo sweat shirt) zrobiona jest z najlepszej importowanej bawełny, z której produkuje swe bluzy Hanes i Fruit of the Loom. Można w niej chodzić cały rok.

PLECAK

Duży, pojemny, w kolorach granatowo-czarnym i czerwonoczarnym. Jego podstawowe cechy to duża trwałość, estetyka i wysoka jakość. Wykonany jest z ekstramocnego, wodoodpornego materiału Codura 600. Zaprojektowany i uszyty specjalnie dla SECRET SERVICE (nie spotykany nigdzie na rynku). Z pewnością pomieści wasze książki i zeszyty, ale także akcesoria komputerowe czy konsolę. Dodatkowo wyposażony jest w dwie kieszenie zewnętrzne i jedną wewnętrzną. Przy zamawianiu koniecznie podajcie kolor!

69.90

69.90

Co na to Gulash?: „Już mam taki plecak. Jest super!".

KONKURS!!!

Uwaga rysownicy, plastycy, projektanci, pasjonaci i inni szaleni artyści! Ogłaszamy konkurs na zaprojektowanie koszulki na sezon wiosna/lato'97 z hasłem bądź rysunkiem. Tematyka powinna nawiązywać do SECRET SERVICE, gier, komputerów lub konsol.

Projekty przyjmujemy przez trzy miesiące, do 28 lutego 1997 r. Główną nagrodą jest nowoczesny 15-calowy monitor NEC, ufundowany przez firmę ACTION. Zdobywcy kolejnych pięciu miejsc otrzymają gry komputerowe, joysticki oraz oczywiście firmowe upominki!

JAK ZAMAWIAĆ?

Zamówienia należy składać wyłącznie na kartkach pocztowych. Należy podać: imię i nazwisko, dokładny adres (z kodem) oraz zamawiane pozycje. W przypadku plecaka należy też podać kolor. Uwaga! Wymagamy podpisu rodzica!

Płatność i odbiór na poczcie w terminie ok. 14 dni (zależnie od sprawności listonoszy). Ceny zawierają koszty przesyłki pocztowej!

OFERTA ŚWIĄTECZNA!

Najlepszy prezent pod choinkę!

komplet plecak+T-shirt+bluza

– tylko 129.90 (czyli o 20 zł taniej!).

Od tego wszystko się zaczęło – Gall Force

O tym, że Kenichi Sonoda jest moim ulubionym autorem i chara designerem, na pewno wiecie. W Manga Room opisywaliśmy już kilka z jego prac. Wiem również, że nie jestem jedynym, któremu wspaniałe postacie i historie Sonody tak przypadły do gustu.

Sam Kenichi Sonoda jest jednym z niewielu twórców w gronie producentów anime, który w swojej pracy potrafi połączyć wspaniale wykreowane postacie oraz niesamowite projekty mechaniczne i techniczne. Sonoda będąc chara designerem jest jednocześnie nieprzeciętnym mecha designerem. Jego postacie są ostre, agresywne i dynamiczne, zaś rysunki pełne technicznych urządzeń, samochodów i najróżniejszych broni.

Ten Little Gall Force – totalne jajo w stylu superdeformed.

KENICHI Sonoda

Urodzony w 1962 roku artysta zaczynał swoją przygodę z mangą od publikowania swoich prac w różnych dojinshi (fanzinach), z których „Vertical Take-Off and Landing" był najbardziej liczącym się wówczas wydawnictwem. Później związał się z jedną z agencji reklamowych, gdzie pracował nad promocją dwóch z zaprojektowanych przez siebie zabawek Neko Mimi (Kotek Mimi) oraz Combat Jyo (dziewczęca wersja GI Joe).

Na początku lat osiemdziesiątych nowe studio animacyjne Artmic, które zajmowało się tworzeniem anime w modnym wówczas w Japonii stylu szybkiego i przesiąkniętego technologią science-fiction, zainteresowało się pracami Sonody i zaprosiło go do współpracy. Mimo że Kenichi zadebiutował w anime jako chara-designer w raczej średniej produkcji OAV – WANNA BE'S, prawdziwą popularność zdobył jako chara designer w space-operze GALL FORCE Ethernal Story wydanej jako OAV. Film okazał się wielkim sukcesem i w niedługim czasie ukazały się dalsze części sagi RHEA GALL FORCE, GALL FORCE The Earth Chapter, GALL FORCE New Era oraz parodia w super deformed TEN LITTLE GALL FORCE.

Pierwsza saga GALL FORCE opowiada o kosmicznej wojnie pomiędzy dwiema rasami: Solnoid – rasą kobiet oraz Paranoid – rasą biomechanicznych stworzeń. Główne postacie to kobieca załoga statku Solonoidów, który jako jeden z wielu bierze udział w tej trwającej od lat morderczej i beznadziejnej wojnie.

Następnym sukcesem był legendarny BUBBLEGUM CRISIS. W tej serii Sonoda rozwinął skrzydła jako designer wspaniałych postaci głównych bohaterek oraz mechanical designer boomerów (robotów występujących w filmie), hard suits (kostiumów bojowych) czy innych jeżdżących czy latających maszyn. BUBBLEGUM CRISIS był następnym sukcesem potwierdzającym nieprzeciętny talent Kenichi Sonody oraz zielonym światłem dla studia Artmic aby pozwolić mu na pracę nad projektem całkowicie wymyślonym tylko przez niego – RIDING BEAN.

W tej produkcji Sonoda był pomysłodawcą, scenarzystą, projektantem postaci i reżyserem. Zainspirowany klasycznymi hollywoodzkimi filmami o pościgach samochodowych stworzył dziejącą się współcześnie historię o mistrzu kierownicy pracującym jako kurier czy kierowca do wynajęcia. Bean Bandit, bo tak nazywał się główny bohater, oraz jego piękna i seksowna partnerka Rally Vincent zostali wrobieni w rzekome porwanie i próbę wymuszenia okupu. Chcąc oczyścić się z zarzutów Bean i Rally muszą odnaleźć prawdziwych przestępców w czasie, gdy cała chicagowska policja siedzi im na karku.

Mimo nawału pracy przy produkcjach anime Kenichi Sonoda znalazł czas na pracę nad swoją najnowszą mangą GUNSMITH CATS (pisaliśmy o niej w SS'38) oraz powstałym na jej podstawie anime pod tym samym tytułem. W GUNSMITH CATS powracają postacie z poprzednich jego produkcji jak RIDING BEAN (Rally Vincent, Bean Bandit) czy GALL FORCE (Luffy). Ostatnio Sonoda pracował również jako chara designer przy produkcji OAV pod tytułem IDOL FIGHT SWEETY-PIE 2, filmu opartego na grze komputerowej.

Kenichi na pewno jeszcze nie raz zaskoczy swoich fanów kolejną wspaniałą produkcją. Ja na pewno z niecierpliwością będę czekać na nowe wspaniałe postacie stworzone przez tego geniusza akcji.

Mr.Root

Ostatnio wyszedł w Japonii sequel do sagi „GALL FORCE". Niestety design postaci nie był wykonany przez Sonodę gdyż ten był zbyt zajęty pracą nad kolejnymi odcinkami swojej mangi GUNSMITH CATS. Szkoda...

Na szkic ołówkowy mistrz najpierw nakłada akwarelą cienie, następnie kolor. Poniżej gotowa okładka do RIDING BEAN

Linna i Priss, na pierwszym planie Hard Suit – Bubblegum Crisis

Charakterystyczne „niedomalowania" aryginałów.

– Przypominamy fanom, że codziennie na francuskim kanale MCM nadawany jest magazyn MANGA ZONE – 5 min. o 6:55, 7:55, 8:55, 23:25, w weekendy o 19:30 Le MAG – 25 min. (streszczenie tygodnia).
– W programie ESCAPE na Polonii 1 oglądać można telewizyjny kącik o anime/manga z obszernymi fragmentami animacji.
– Errata – w SS'40 cena filmu ARMITAGE III pomyłkowo została zawyżona – film kosztuje 34,90 zł.

Ach! Jaka ona piękna...

Belldandy podczas kontaktu z szefem

Oh M

Morisato Keiichi nie był tego dnia w wesołym nastroju. Z jednej strony nie miał na co narzekać: był studentem prestiżowej uczelni NIT, a co więcej – gwiazdą klubu wyścigowego: NIT Motor Cycle Club. Z drugiej jednak życie nie układało mu się łatwo. Miał 21 lat i żadnej dziewczyny. Niski wzrost (nawet jak na Japończyka), romantyczne i melancholijne usposobienie to nie są cechy, które mogłyby zaimponować współczesnym dziewczynom.

Tego wieczora jego sempai przykazał mu pozostanie w pokoju i odbieranie telefonów, w dodatku – na głodniaka. Telefony w Japonii działają lepiej niż w Polsce, lecz Keiichi nie miał szczęścia – obdzwonił wszystkie bary w okolicy, ale żaden nie chciał dostarczyć mu jedzenia. W końcu wykręcił zły numer i w słuchawce usłyszał głos: „Tu Boskie Biuro Pomocy". Co za dziwna nazwa – pomyślał.

Keiichi odszedł niemal od zmysłów gdy ze ściennego lustra wyłoniła się niezwykła postać. „Dzień dobry. Jestem Belldandy, bogini. Proszę, oto moja wizytówka. Naszym zadaniem jest pomagać ludziom, którzy są w potrzebie". Bogini z kartą wizytową??? To raczej nie mieści się w głowie. Czyżby był to jakiś studencki dowcip?

Dziewczyna była bosko piękna, lecz Keiichi wyraźnie czuł w tym jakiś podstęp. Skoro jednak może wyrazić jedno życzenie... Nie traktując tego zbyt poważnie, zażądał „Chcę aby dziewczyna... taka jak ty... została ze mną na zawsze". Był pewien, że takie życzenie się nie liczy. Pomylił się jednak bardzo. I nawet nie przeczuwał ile zamieszania wtargnie w jego spokojne życie.

■ ■ ■

Postacie pierwszoplanowe:

Morisato Keiichi – student Nekomi Institute of Technology. Studiuje mechanikę, a w chwilach wolnych zajmuje się swoim motocyklem. Ma 21 lat, 158 cm wzrostu i nie umie pływać. Jest także nieśmiały i romantyczny. Belldandy jest dla niego darem z niebios i to zarówno dosłownie jak i w przenośni. Mimo, że z jej pojawieniem się wkraczają w jego życie także kłopoty (już na początku zostaje wyrzucony z męskiego akademika), bogini szybko staje się całym jego światem. Keiichi jest człowiekiem, który dotąd nie liczył na żadną łaskę losu i nagle nagrodzony został olbrzymim szczęściem imieniem Belldandy. Tym większą więc rozpaczą napawa go myśl, że kiedyś mógłby ją stracić i ze wszystkich sił walczy by do tego nie doszło.

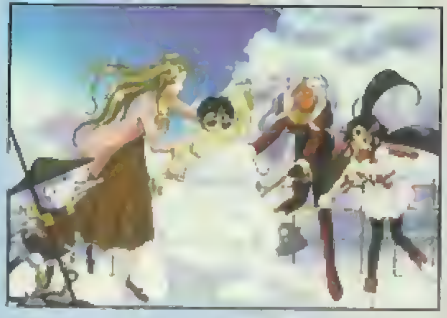
Skuld próbuje zdebugować Win '95

Belldandy – Bogini z Relief Goddess Office (RGO). Jest bardzo ładna, jest szatynką i niebieskie oczy. Jej domeną jest Teraźniejszość, a środkiem transportu jest lustro. Belldandy ma 165 cm wzrostu i 83-57-84 cm w innych miejscach. Jest Boginią Pierwszej Klasy, Drugiej Kategorii, Bez Ograniczeń – co stanowi najwyższy stopień w hierarchii RGO. Wygląda na 21 lat (w mandze jest kilka lat starsza), lubi herbatę Darjeeling i czekoladę „Prince of Wales". Jest osobą spokojną, melancholijną i opiekuńczą wobec innych. Lubi prowadzić dom i chociaż mogłaby posłużyć się swoją magią, wysiłek włożony w domowe obowiązki sprawia jej prawdziwą satysfakcję.

Urd – starsza siostra Belldandy, również pracuje w RGO. Pojawia się w drugim OAV, wychodząc wprost z telewizyjnego odbiornika. Jej domena to Przeszłość, chociaż pracuje także jako bogini miłości. W RGO jest administratorem systemu

Goddess!

女神さま



komputerowego Yggdrasil, na jakim opiera się funkcjonowanie całego nieba. Urd ma ok. 24 lat, 170 cm wzrostu (w anime, bo w mandze – 165), a jej inne wymiary to 90-60-91 (oh, babe!). Jej główną specjalnością są magiczne mikstury, lecz chociaż siłą magii tylko nieznacznie ustępuje Belldandy to jednak nie potrafi posłużyć się nią dostatecznie precyzyjnie – dlatego jest tylko Boginą Drugiej Klasy. Urd lubi Belldandy i popiera jej związek z Keiichim. Jak typowa starsza siostra uważa, że powinna się jednak wtrącić, gdyż jak na jej gust ich znajomość rozwija się zbyt niemrawo (pamiętajmy, że Urd jest boginią miłości!).

Skuld – Najmłodsza z trzech boginek, ma ok. 12 lat, jest brunetką z brązowymi oczami i ma 150 cm wzrostu. Pojawia się dopiero w trzecim OAV, wyłaniając się z wody w łazience Keiichi'ego (który dokładnie w tej chwili brał kąpiel). Domeną Skuld jest Przyszłość. Podobnie jak Urd i Belldandy pracuje ona

Starsza siostra namawia małolata...

w Relief Goddess Office przy obsłudze Yggdrasila, jako System Debugger. Jej głównym narzędziem w tej pracy jest młotek na teleskopowym trzonku – idealne narzędzie do usuwania błędów z programu (w niebie błędy te mają postać zmutowanych ośmionogich królików). Skuld ma niewielką moc magiczną i dlatego też jest boginią Drugiej Klasy. Jest jednak bardzo dobra w budowaniu wszelkiego typu mechanizmów, od bomb po roboty, czym kompensuje swoją słabość w magii (niestety nie zawsze jej konstrukcje działają tak jak trzeba). Ulubionym daniem Skuld są lody, najlepiej w dużych ilościach, uzupełnione gorącą czekoladą. Skuld uwielbia Belldandy i nie znosi Urd. Nie lubi też Keiichiego, który w jej mniemaniu zmusił Belldandy do pozostania na Ziemi wbrew jej woli.

■ ■ ■

Seria Oh! My Goddess! (po japońsku: Aaa! Megamisamaa) rozpoczęła swój żywot od mangi stworzonej przez młodego rysownika i pisarza Fujishima Kosuke. W latach 1993-94 powstała seria pięciu OAV, wydanych po japońsku a następnie w wersji angielskiej: „Moonlight and Cherry Blossoms", „Midsummer Night's Dream", „Burning Hearts On The Road", „Evergreen Holy Night", „For The Love Of Goddess". Ponieważ wersja filmowa zawiera tylko pierwsze epizody z mangi, nie spotykamy w niej wielu postaci, m.in. demonicy Marller (widać ją przez dwie sekundy w intro do pierwszego odcinka), robota Banpeikun, czy bogini Peorth. W planach, a może tylko w plotkach, jest kontynuacja serii OAV. Oprócz mangi i OAV, na rynku pojawiła się cała seria CD-ków z muzyką. Oprawa muzyczna jest przez fanów uważana za jedną z najlepszych wśród filmów anime.

Oh My Goddess! (w skrócie OMG lub AMG – Ah! My Goddess) jest spokojną, romantyczną komedią w wielu miejscach zabarwioną specyficznym pogodnym humorem. Historia opowiada o miłości Keiichiego i Belldandy, o chwilach szczęścia i smutku, uniesienia i rozpaczy, jakie spotykają zakochanych podczas prób ułożenia sobie życia. Siłą i podstawową wartością OMG jest pokazanie jak prawdziwe uczucie potrafi związać dwoje ludzi wbrew wszelkim przeciwnościom losu. Chociaż seria filmów kończy się happy endem, trudno obejrzeć ją całą bez mokrej chusteczki – szczególnie ostatni odcinek obfituje we wzruszające nastroje. Przez cały film nie można mieć najmniejszych wątpliwości, że Keiichi i Belldandy to para idealna. Jednak zwykłe codzienne kłopoty i nieporozumienia (a także te niezwykłe i niecodzienne) wystawiają ich uczucie na ciężką próbę. OMG jest filmem o spełnieniu wielkiego marzenia, znalezieniu ideału swego życia. Wśród całej masy anime poświęconych walce i zabijaniu, wśród cyberpunkowych opowieści o rozpadzie naszej cywilizacji OMG wybija się optymizmem i wiarą w ludzką dobroć. Zasiewa w każdym z nas ziarno wiary, że dla świata, w którym żyją tacy jak Keiichi i Belldandy istnieje jeszcze nadzieja.

Witia Kruglej

PS. Na temat nazwy OMG (lub AMG) trwają prawdziwe batalie między fanami a wydawcami. Oh My Goddess! jest nawiązaniem do powiedzenia Oh My God!, podczas gdy Ah! My Goddess jest podobno bardziej dosłowne i lepiej oddające ideę tytułu. Wykrzyknik w nazwie umieszczany jest także w różnych miejscach – o jego położeniu trwają równie zażarte dyskusje, co o różnicy między Ah i Oh.

© Copyright by Kodansha Ltd., ITSS, KSS, AnimEigo

Oh My Goddess!
(Aaa! Megamisamaa)

Na podstawie mangi Kousuke Fujishimy publikowanej przez wydawnictwo Kodansha.
Czasy trwania: 29, 29, 29. 29, 40
Produkcja: Kodansha Ltd., Tokio Broadcasting System, KSS Inc.
Chara Design: Matsubata Hideori
Muzyka: Yamada Tomoaki
Reżyseria: Googa Hiroaki
Produkcja: Shinobu Masao, Takimoto Hiroo, Asaga Takao, Miura Tooru (AIC)
Dystrybucja:
AnimEigo Inc. (USA)
Anime Projects (Europa)

U

Kiedy edukacja seksualna to ciągle tylko teoria...

...daj nura w ultraświat PlayStation®.

Konsola PlayStation® to meganowoczesny system gier wideo. Dzięki niej możesz zwiedzać kolejne wymiary, podróżować w czasie, przenikać miliony kolorów i lewitować w przestrzeniach płynnej grafiki. I wtedy teoria stanie się praktyką.

Spełnij swoje marzenia

SONY

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation.